ATARI bilgisayar

ARALIK 1986 **SAYI: 2**
KDV DAHİL: 1500 TL.

Bu ayın oyunları:
Rally, Starfire, Pitfall 1, Super Cobra, Landscape. Aardvark, Getaway, Fortunehunter,

800 XL artık iki tür klavyeye sahip: İngilizce ve Türkçe.

"Yıllık cirom içinde Atari ürünlerinin payı büyük"

İngilizce II ve Ortaokul 1, 2, 3, Fen eğitim kasetleri satışa çıktı.

1985'te
Türkiye'nin en çok satan televizyonu
ITT Schaub-Lorenz

"Benim televizyonum tak... tak... tak... ITT Schaub-Lorenz"

Personal

Dünya teknolojisinin doruk noktası: ITT Schaub-Lorenz alın, bir kere alın!

1 Geleceğin her türlü yayın sistemine ve yeniliğine uygun **"Üniversal Kompakt Şasi"...**

2 ITT'nin yarattığı, ITT'ye özgü **"Renk/Işık/Görüntü Ayarı"...**

3 Dünyanın -tartışmasız- en iyi malzemesi, en üstün **"Kalite Kontrol Standardı"...**

ITT Schaub-Lorenz'de renkler gerçek / görüntü net, ses güçlü / kalite üstün...

Üreticisi:
META Elektronik Endüstri ve Ticaret A.Ş.

Genel Dağıtımcısı:
ELEKTROMETA Teknik Malzeme Ticaret ve Sanayi A.Ş.

Hayrettin İskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İstanbul
Tel: 160 14 00 (4 hat) Teleks: 26360 elro tr

KAPAK KONUSU

Pole Position

İşte size nefes kesen bir araba yarışı. Eğer süratten hoşlanıyorsanız, direksiyon başına!

Yarışa başladıktan sonra ilk hedefiniz elemeyi kazanmak ve esas yarışa katılma hakkı elde etmek olmalıdır. Eğer elemeyi kazanabilirseniz, bu kez de çok daha zor ve heyecanlı olan esas yarışa katılacaksınız. Yarış boyunca zamanınızı çok iyi kullanmalı, süratinizi, arabanızın savrulmasını çok iyi kontrol etmeli, önünüze çıkacak arabalara çarpmadan geçmeye çalışırken, yol kenarındaki direklere ve aniden karşınıza çıkacak olan virajlara da dikkat etmelisiniz.

OYUNLAR

Starfire

Size heyecanlı dakikalar yaşatacak ve kendinizi uzayın derinliğinde düşman gemileriyle savaşan bir uzay pilotu olarak bulabileceğiniz bir savaş oyunu.

Pitfall I

Hiç ormanda, yabani hayvanlar arasında ve tabiatın acımasız şartları altında seyahat etmeyi düşündünüz mü? Eğer düşündüyseniz, sizin için harika bir oyunumuz var.

İçindekiler

ATARI BİLGİSAYAR ARALIK 1986

KELİME İŞLEM

Kelime işlemci ile bilgisayarınızı bir daktilo gibi kullanma imkanınız doğuyor. Her türlü metni, örneğin mektuplarınızı yazabileceğiniz bir programdır kelime işlemci. **4**

ST SERİSİ

Harika makina 520 ST Las Vegas'taki fuarda büyük ilgi gördü. Bu yazınızda ST serisini tanıtmaya devam ediyoruz. **6**

OYUNLAR

İşte vazgeçilmez köşemiz: Getaway, Pitfall I, Starfire, Super Cobra, Rally, Fortune Hunter, Land-scape, Aardvark. **10**

YENİ BAŞLAYANLAR KÖŞESİ

800 XL kullanmaya yeni başlayanlar için Atari'nin yan ürünlerini tanıtmaya devam ediyoruz. **14**

MANTIK BİLMECELERİ

Problem çözmekten hoşlananlar için çok cazip bir köşe. Kim kimdir, kaç puan aldı ve diğer sorular. **16**

AYIN KONUĞU

Mustafa Şenocak'ın bilgisayarlar hakkında söyledikleri, eğitim çağındaki gençlerin ilgisini çekecek düzeyde. **18**

ATARI İŞ DÜNYASINDA

Bir video bayiinin bilgisayarla, Atari 800 XL ile ilginç tanışması. **25**

BAYİ GÖZÜYLE

Bayiler nasıl çalışır, nasıl satarlar, satış sonrası hizmet verirler mi? Özellikle bir Atari bayii nasıl davranmalı? **28**

BASIC ÖĞRENELİM

Temel derslerimizden biri. Önce Basic dilini öğreneceğiz. Sonra bu dilde program yapmaya başlayacağız. **32**

EKRANDAN KAĞIDA

Ekranda elde ettiğiniz görüntüleri printerle kağıda geçirebilirsiniz. Bunun için size bir program veriyoruz. **34**

AYIN PROGRAMI

3. TIC, TAC, TOE, bilgisayarda bir strateji oyunu. İster arkadaşlarımızla oynayın, ister bilgisayarla. **44**

İÇ SAYFALARDA

Bayi Gözüyle...

Atari bayiniz diyor ki: "İstanbul'da ilk bayilerden sayılırım. Atari bayiliğini aldığım için çok memnunum. Yıllık cirom içinde Atari ürünlerinin önemli bir payı bulunuyor. Ancak biz, satış sonrası hizmetlerimizle de kullanıcıya yardımcı olmaya çalışıyoruz. Atari 800 XL'in arıza yapmaması çok önemli bir husus.

Kelime İşlem

Kelime işlemciler, metin yazma amacıyla kullanılmaktadır. Bu özellikleri dolayısıyla, son zamanlarda kullanımları da artmıştır.

Kişinin bir metin yazarken nelere dikkat ettiği göz önüne alınarak bu programın algoritması hazırlanmıştır. Bunlara örnek olarak, harf tipi, paragraf başı, satır sonu vs. verilebilir. Kelime işlemcinin ana özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz:

Metin düzeltme, yazma, saklama; metin içinde araya girme; silme, kopyalama; taşıma; metin içinde karakter arama; metnin yazıcıdan çıkışını düzenleme.

Ekrandan Printere

Ekranı printere (yazıcı) doğrudan geçebilmeniz için bir program veriyoruz. Ayrıca, ekrandan printere geçişte değişen ya da çıkmayan notasyonları da toplu olarak yayınlayarak, pek çok okuyucumuzun merakını gidermiş oluyoruz.

İNANILMAZ FİYATLAR!

TÜRKİYE'NİN NERESİNDE OLURSANIZ OLUN, BİZE YAZIN KAZANIN

- AYDA 28.000 TAKSİTLE ATARİ 800XL BİLGİSAYAR SETİ. ÜSTELİK 20 OYUN, İNGİLİZCE EĞİTİM SETİ VE 5000 TL. KASET İNDİRİM KUPONU BEDAVA
- EN YENİ ve EN UCUZ ATARI 800XL OYUN- EĞİTİM PROGRAMLARI
- BİLGİSAYAR İLE İLGİLİ YABANCI DERGİLERDE % 30 İNDİRİM
- ORİJİNAL VE UCUZ JOYSTICKLER
- HER MARKA BİLGİSAYARLARIN- YAZICILARIN UCUZ VE TAKSİTLİ SATIŞI

BİLGİSAYAR - ELEKTRONİK

GöGe KOMANDİT ŞİRKETİ

Söğütlüçeşme Camii Pasajı
Söğütlüçeşme Cad. No. 129/70
Kadıköy-İST. Tel: 345 37 29 336 60 54

ATARI bilgisayar

Ready

Yıl: 1, Cilt: 1, Sayı: 2
Aralık, 1986

Sahibi:
Elektrometa Teknik Malzeme
Tic. ve San. A.Ş. adına
Mustafa U. KAFESÇİOĞLU

Yazı İşleri Müdürü:
H. Ünsal ÇAKMAK

Müşavir:
Ahmet ÇAVUŞOĞLU

Genel Yayın Yönetmeni:
Erdal SİDAR

Yabancı Yayınlar:
Arzu ERSOY

Oyunlar:
İsmail KAFESÇİOĞLU
Nezihe DEDEOĞLU
Levent TÜRKAY

Yönetim Yeri:
Elektrometa A.Ş., Atari
Hayrettin İskele Cad. No. 11/4
Beşiktaş-İstanbul

Abone Havale:
AKBANK-BEŞİKTAŞ
Hesap No. 5890

Dizgi-Film-Pikaj-Ofset hazırlık-Baskı:
Renk Yapımevi-Kıral Matbaası
526 91 69 - 527 39 69
Cağaloğlu-İST.

Dağıtım:
GAMEDA
528 50 12

Sevgili okuyucularımız,

İlk önce birinci sayımıza gösterdiğiniz ilgiye Elektrometa A.Ş. grubu adına çok teşekkür ederim. Bütün dağıttığımız yerler, bayiler, ATARI Bilgisayar dergisinin tükendiğini ve daha fazla istediklerini belirttiler. Biz bu isteklerle gurur duyduk ve Atari kullananların dergi ihtiyacını karşılamak amacıyla yayınladığımız "ATARI Bilgisayar"ın ne kadar çok sevildiğini anladık.

Atari Bilgisayar dergisinin ilk sayısı kısa sürede tükendiyse, bunu siz sevgili okuyucularımızın gösterdiği ilgiye borçluyuz.

Bazı Atari sahipleri, çok aramalarına rağmen dergiyi bulamadıklarını bildirdiler. Bunda sonra, böyle bir problemle karşılaşmamanız için dergiye abone olmanızı tavsiye ederim. Abone olduğunuz takdirde, derginiz düzenli olarak adresinize tarafımızdan postalanacaktır. Böylelikle dergiyi etrafta aramaktan kurtulacak ve her ay derginizi posta kutunuzda bulacaksınız.

Atari bilgisayar dergisi hakkındaki görüşlerinizi, tenkidlerinizi okuyucu mektupları köşesinde yayımlamak istiyoruz. Sizin tenkidleriniz bize çok yardımcı olacak ve ilgilendiğiniz konulardaki makaleleri yayımlama fırsatı bulmuş olacağız.

Bunlara ilave olarak, öğrenmek istediğiniz konuları, karşılaştığınız teknik problemleri, okuyucu mektupları köşesinde takip edebilirsiniz.

Hazırladığınız programları, program ekimizde yayımlanması amacıyla bize gönderebilirsiniz.

Dergimize yeni bir bölüm daha ilave etmek istiyoruz. Bu bölümde, elinizden çıkarmak istediğiniz veya başka bir Atarici ile değiştirmek istediğiniz bilgisayar veya yan ünitelerinizin ilanını verebileceksiniz. Bu küçük ilanlarla ilgili ayrıntılı bilgiyi iç sayfalarda okuyabilirsiniz.

Bilmece için gönderdiğiniz cevaplarla ve Fan Klüp'e üye olmanızla, Atari'ye olan ilginizi gösterdiniz. Bizlere verdiğiniz bu itici güç, sizlere daha iyi hizmet verebilmemizi sağlayacaktır.

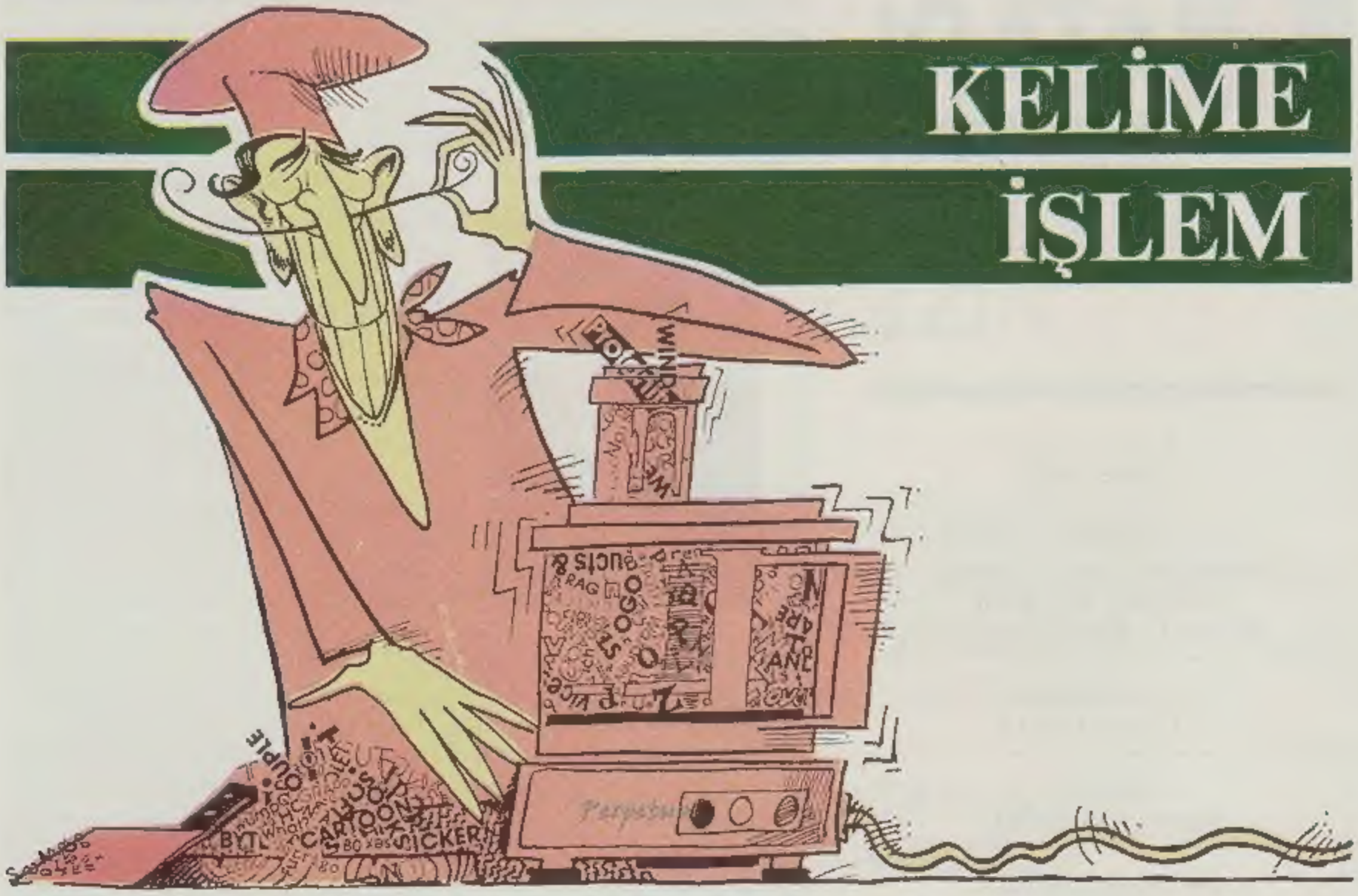
Atari Fan Klüp'ün amacı, binlerce taraftarı olacak bir takım kurmaktır. Bu takım da sizlerin iştiraki ile kurulacaktır.

Gelen mektuplardan, birinci sayının çok beğenildiği, derginin bu kalitede devam etmesi istendiği açıkça ortaya çıkmıştır. Bizim bütün çalışmalarımız, sizin isteklerinizi yerine getirmek olacaktır.

İkinci sayımızı da beğeneceğinizi umarak, gelecek sayımızda buluşmak üzere hoşçakalın.

Ünsal Çakmak

KELİME İŞLEM



Daktilo ile daha kolay yazı yazma çabaları taa 1902 tarihine kadar uzanır. O tarihte BLICKENSDERFER firması elektrik ile işleyen ve harfleri bir top üzerinde olan daktiloyu IBM'in meşhur modelinden yaklaşık 60 sene önce piyasaya çıkartmıştı. Her ne kadar 1930'larda hafızalı bazı daktilo makinaları imal edilmişse de kelime işlemciye asıl ihtiyaç İkinci Dünya Harbi sırasında duyuldu. Amerikan ordusu harpte ölen askerlerin ailelerine gönderilecek mektupların hem çabuk yazılmasını istiyor, hem de mektubun baskıdan çıkmış herhangi bir evrak gibi gözükmemesini, içinde ölenin isim soyadı ve diğer özel bilgilerin mektubun diğer tarafı ile aynı puntolarla sanki her mektup tek tek yazılmış gibi gözükmesini istiyordu.

Bunun üzerine IBM kağıt şeritle kontrol edilebilen bir makina geliştirdi ve orduya sattı.

Bugünün kelime işlemcileri Amerikan ordusunun 40 yıl önce aldığı makinalara nazaran çok daha küçük, ucuz ve kolay kullanılıyor ama yaptıkları iş aşağı yukarı aynı.

Bir kelime işlemcinin yaptığı işler şöylece sıralanabilinir:

a) Bir yazıyı, metni düzeltme, depolama, istenildiğinde depodan ekrana getirme, bloklara yer değiştirebilme, araya yazı sokma,

b) Araya girişlerden sonra önceki ve sonraki bütün yazıyı satırbaşı, marj, paragraf, sayfa ve sayfa numaraları yeniden düzenleme.

c) Satır dolduğunda otomatikman satır başı yapmak.

d) İki ayrı dosyadaki bilgiyi karıştırarak kullanabilme, mesela bir isim ve adres listesi ile bayram tebriği metnini birleştirip listedeki her isme ayrı ayrı tebrik yazmak.

e) Bir metin içerisindeki kelime, harf, işaret, cümlelerden istenileni bulabilme, silebilme veyahut değiştirebilmek. Mesela bir raporda kullandığınız memleketin isminin yanlış olduğunu farkettiniz, ama ne var ki, bu ismi en az onbeş, yirmi kere kullanmışsınız, ne yapacağız? Çok basit, kelime işlemciye talimat verildiğinde bütün Polonya kelimelerini Çekoslovakya'ya değiştirir. Bir tarih raporunda Ali Paşa'dan bahsederken yanlışlıkla hep Veli Paşa demişseniz emrinizi verin, derhal bütün Veli'ler Ali olur veya yanlışlıkla yazdığınız 1455 tarihleri, 1453 olarak düzeltilir.

f) Son baskı formatını ekranda gösterir. Satır başlarını, marjları, paragraf aralarını, satır aralarını, tabloların yerlerini, hatta ne gibi harfler kullanılacağını, italik, gotik vb. gibi.

g) Bazı kelime işlemcilerde diğer marifetler de vardır: imlâ, gramer ve noktalama işaretlerini kontrol ederler. Matematik formüllerini hesaplayabilirler, alfabetik sıralama yapabilirler, metin ile grafik veya resim karıştırabilirler.

Sağladıkları bütün kolaylıklara rağmen kelime işlemciler daktilo makinasının yerini tam manası ile alamazlar. İyi daktilo yazan bir sekreter kısa bir mektubu, bir iki zarfı veyahut bir mesajı daktilo kullanarak daha çabuk meydana getirebilir ama devamlı, sık

sık tekrar edilen veyahut arada bir, bir kısmı değişecek yazıların kelime işlemci ile yazılması çok daha kolay olur. Mesela bir noterin, bir avukatın, bir kitap yazarının kelime işlemci kullanması, ona senede yüzlerce saat kazandırır. Mesela noterlerin senet protestoları için, avukatların yazılarına kanun maddeleri ilave etmeleri için kelime işlemciler biçilmiş kaftandır.

Makina olarak iki çeşit kelime işlemci vardır. Birincisi, sırf bu iş için yapılmış, çoğunlukla bürolarda kullanılan cihazlardır. Bunlar sadece kelime işlemi yapmak üzere programlanmış bir küçük bilgisayardır. Kullanmasını öğrenmek kolay ve çabuktur. Sık sık kullanılan kelime, cümle ve tabirler hafızaya yerleştirilip ilerde bir tuşa basmak sureti ile yazının istenilen kısmına konulur. Alt çizgi, metin ortalama, sağ marjı düzenleme gibi fonksiyonlar içinde hususi düğmeler vardır. İkinci çeşit cihazlar ki, bunlar gitgide artmaktadır, Personal Computer'lere hususi bir paket program ilavesi ile onları kelime işlemci haline getirmektir. Bu programlar ilk bahsedilen cihazlara nazaran daha zor kullanılırlar, çünkü bu programlarda bir sürü ilave fonksiyon vardır. Personal Computer'lerin iş yerinde kullanılmaları arttıkça bunların kelime işlemci olarak kullanılmaları da artmaktadır.

NASIL BİR MAKİNA SEÇMELİ?

Birinci şart seçeceğimiz bilgisayarın en az 48 KB hafızası olması ve bir yazıcı, printer, bağlanabilmesi için yeri olmasıdır. Ayrıca uygun bir ekran da şarttır, 80 kolon ve 25 satır asgari ölçülerdir, ayrıca gözün yorulmaması bakımından ekranın net bir görüntü vermesi de çok mühim bir noktadır. Parlaklık ayarı da olmalıdır. Eğer sık sık rakamlarla alakalı yazılar hazırlanacak ise, bilgisayarın klavyesinde rakam tuşlarını ayrı bir grup oluşturması tercih edilir.

METİN SAKLAMA, DEPOLAMA

Klavyeden girdiğimiz yazının bir yere depolanması çok mühim bir hususdur. Metin girildikçe önce makinanın RAM'ına kaydedilir, 64 kilobyte'lık bir makina normal olarak sık yazılmış 18 sayfalık bir yazıyı alabilir. RAM'ın kapasite sınırı dışında asıl mahzuru makinayı kapadığımızda veya elektrik kesildiğinde içindeki bütün bilginin uçup gitmesidir ki, bu da hiç arzu edilmeyen bir şeydir. Tabii depolamak, saklamak (save) için ilk aklınıza gelen ve en ucuz olan kaset tape makinalarıdır, fakat sürat bakımından bunlar kelime işlem için hiç uygun değillerdir, asıl saklama ortamları disket veya hard disklerdir. Kelime işlemci ile sık sık çalışan tecrübeli kimseler disket kullanırken arada bir yazdıkları kaybolmasın diye diskete kayıt yaparlar, çoğu programlarda da makinanın hafızası doldukça otomatik olarak diskete kayıt yapılır. İdeal olanı iki disketli sistemlerdir, bir diskette program durur, diğerinde ise, metin kaydedilecek disket. Program çalışırken zaman zaman diskete gidip bir şeylere baktığı için bu iyi bir sistem olur.

BİR YAZICI SEÇMEK

Bir iş yerinde iş mektupları yazmak için letter-quality (mektup kalitesinde) denilen yazıcılara ihtiyaç vardır, bunlar saniyede 20-25 karakter yazabilirler ve bugün fiatları 800.000, 900.000 liradan başlar. Tabii evde rapor hazırlama, arkadaşlara mektup yazma gibi işler için bu kadar para vermeye lüzum yoktur, mesela ATARI'nin uygun fiatlı 1029 yazıcısı başlangıç için çok uygundur. Bir yazıcı eğer kelime işlem için kullanılıyorsa, en az 80 kolon olmalıdır.

KELİME İŞLEMCİ KULLANMASINI ÖĞRENMEK

Word Processing programları değişik şekillerde kullanılır, esas olarak yaptıkları aynı olsa bile bu işlemi elde edebilmek için takip edilen yollar ayrıdır. Görüldüğü kadar büyük bir problem olmamakla beraber, değişik programların değişik komutlarla işlediğini akıldan çıkartmamak lazımdır. Meselâ çok tanınmış bir program olan Wordstar'ın 750'yi aşkın komutu vardır ama çoğu insan bunun 1/4'ünü bile kullanmaz.

KELİME İŞLEMCİLERİN VERİMİ NASIL ARTTIRILIR?

Birçok insan hata yapmak korkusundan daktilo yazarken çok ihtiyatlı hareket edip, yavaş yazarlar, bu kimseler kelime işlemci kullanırken daha hızlı yazacaklardır, çünkü kelime işlemci bir hatayı bir-iki saniyede düzelttiği gibi sayfada iz de bırakmaz.

Tecrübeli kelime işlemciler dakikada ortalama 65-70 kelime yazabilirler, düzeltme için harcanan zaman bu ortalamayı pek düşürmez, buna karşılık dakikada 60 kelime yazan hızlı bir daktilocunun ortalaması düzeltmelerden dolayı 40-45'de düşebilir.

Zaman kazanılması uzun yazılarda daha da barizdir, çünkü kelime işlemcide değişikliklerin, ilavelerin ve düzeltmelerin yapılması için sadece yazımları kâfidir, program metne yeni şeklini otomatik olarak verir marjları, paragrafları, sayfaları hemen ayarlar. Buradan kazanılan zaman ise programı makinaya yüklerken, yazıları hafızaya aktarırken, yedek dosyalar meydana getirilirken kısmen harcanır.

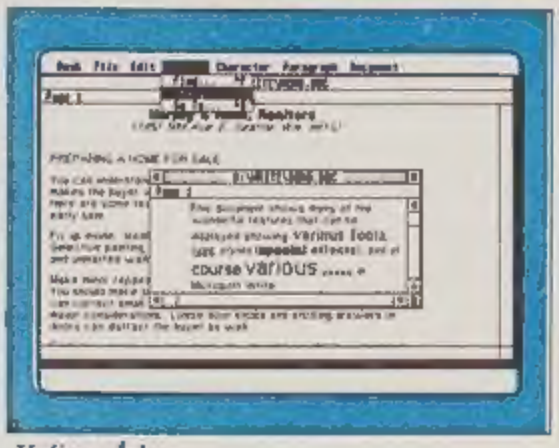
Bir kelime işlemci sistemi ve programı seçerken gözönünde bulundurulacak son, fakat en mühim nokta aslında bütün bilgisayar sistem ve programları için de geçerlidir; bilgisayar endüstrisinde dev değişiklikler olmakta, her sene teknoloji büyük bir süratle ilerlemekte, birçok firma kurtulup, birçoğu da batmaktadır. Ayrıca memleketimiz için de aynı şey söz konusudur, her an yeni bir makina tanıtılmakta, birkaç ya sonra makina sahipleri servissiz, programsız, kısacası sahipsiz bırakılmaktadırlar. Böyle durumlara düşmemek için alınacak tedbir hem alınacak bilgisayar-kelime işlemcisinin dünyaca tanınmış bir marka olmasına dikkat etmek ve ayrıca bu markanın Türkiye'deki temsilcisinin de kuvvetli, servisi yaygın ve teknikten anlayan bir topluluk olmasını garantiye almaktır. Sadece fiatı ucuz diye Uzakdoğu'da fason imal edilen teknik malzemeyi satın almak çok hatalı olur.

ST SERİSİ

Atari ST serisi, piyasaya çıkalı henüz bir sene kadar zaman geçmiş olmasına rağmen, her sahada ağırlığını koymuş ve sayılı PC'ler arasına girmiştir. Almanya'da en çok satan bilgisayar ünvanını kazanmıştır. İsviçre, Hollanda ve İngiltere'de ise birinciliğe çok yaklaşmıştır. A.B.D.'deki son Bilgisayar Fuarı'nda ATARI pavyonları dolup taşmış, büyük bir ilgi görmüştür.

Ülkemizde de ST Serisi Ocak 1987 sonuna doğru Türkçe klavye ve Türkçe işletim sistemi ile piyasaya çıkacaktır.

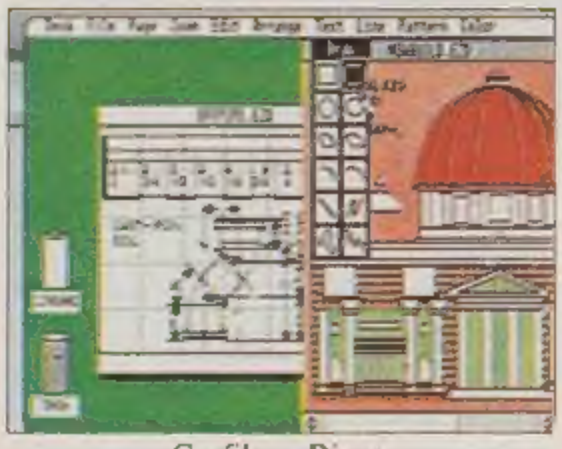
Eğer bugünlerde bir bilgisayar almayı düşünüyorsanız veya yakınlarınızdan birinin böyle bir niyeti varsa, birkaç hafta beklemenizi tavsiye ederiz.



Kelime İşlem

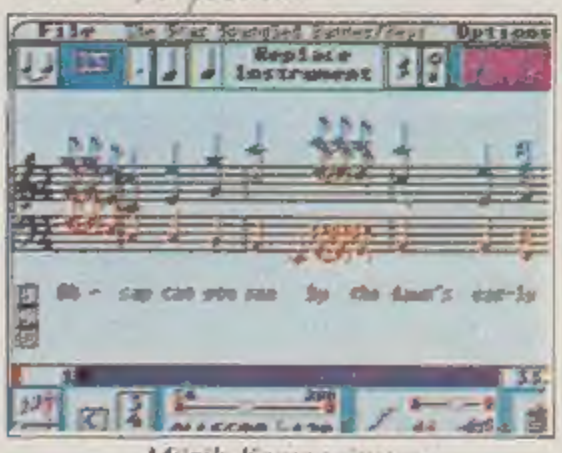
İngiltere'de piyasaya ilk çıkan 3000 Atari ST 520 bilgisayarının yaklaşık yarısını bilgisayar programcıları satın almıştı. A.B.D., F.Almanya ve İskandinav ülkelerinde de durum aynıydı. Bütün bunlara sebep, ATARI firmasının satış politikası idi.

Atari'nin sahibi J.T. "**ben çok kaliteli ve en yüksek teknolojiye haiz bir bilgisayar yaptım ve çok ucuza pazarlıyorum. Reklam ve programlara çok yatırım yapıp, maliyetimi arttırmam**" diyor ve "**bu kadar üstün bir bilgisayarla elbet birçok programcı program yapacaktır**" diye ilave ediyordu.



Grafik ve Dizayn

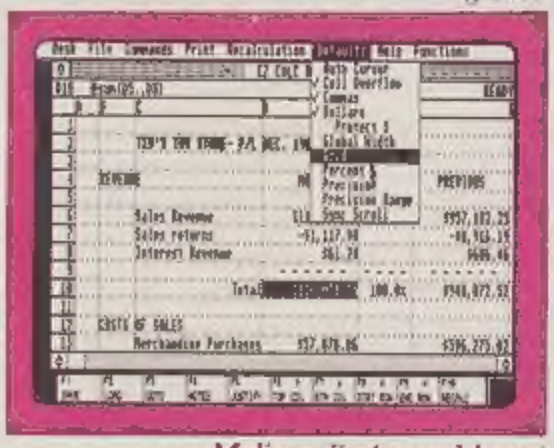
J.T. haklı çıktı. ATARI ST satış rekorları kırdıkça programcılar da iyi bir pazar buldular ve birbirinden cazip programlar yapmaya başladılar. Son olarak Dünya'nın en büyük program şirketi Microsoft'da ATARI ST için programlar hazırlamaya başladı.



Müzik Kompozisyonu

ATARI'nin Türkiye temsilcisi, META-ELEKTROMETA A.Ş. de boş durmadı tabii: Türkçe klavye ve işletim sistemini geliştirdi. Şu anda makinaların içine yerleştiriliyor. Ayrıca, çeşitli paket programlar da hazırlanıyor. Bu arada tamamen entegre **muhasebe, stok, cari hesap, çek ve senet takip programı** da hazırlanmaktadır.

Eğlence



Mali analiz (spreadsheets)

Şimdi ST serisinin çeşitli programlarına bir göz atalım.

A) Programlama dilleri
B) Utility ve Toolkit'ler
C) İş Programları
D) Çizim Programları
E) Kelime İşlemciler (word processors)
F) Analiz Programları (Spread Sheets)
G) Grafik Programları
H) Özel Programlar
I) Ev Programları
J) Eğlence Programları
K) Zeka Programları
L) Eğitim Programları
M) Oyunlar
N) Network ve Haberleşme Programları

Neden ATARI Bilgisayar almanız gerektiğini başarılı arkadaşlarınız açıklıyor:

"Şimdi matematik problemlerini çözerken ve yabancı dil öğrenirken büyük bir yardımcım var... Atari Bilgisayar. Hem çalışıyorum, hem de zekamı geliştiriyorum. Atari Bilgisayar ile çok başarılıyım."

Çiğdem Özalpman
Işık Lisesi Ortaokul III

ATARI Bilgisayar ile tanışın, siz de yarının başarılı gençlerinden biri olun.

Atari benzerleri içinde rakipsiz bilgisayardır, çünkü:

- Atari 800 XL fiyatı en uygun bilgisayardır.
- Atari 800 XL rengi, sesi ve işletim sistemiyle benzerlerinden çok üstün bir teknolojiye sahiptir.
- Atari 800 XL, ELEKTROMETA desteğinde olduğu için her an yenilenir, yeni program sayısı devamlı artar, servisi ve diğer hizmetleri mükemmeldir.
- Atari 800 XL sahibi olanlar ATARI DESTEK hizmetlerinden yararlanabilir, her türlü teknik sorunları için telefonda kendilerine destek olacak bir uzman bulabilirler.
- Atari 800 XL alan herkes ATARI FAN CLUB üyesi olup, bilgisayar dünyasının yeniliklerini takip edebilir, program, kaset ve bilgisayar alımlarında özel indirimlerden yararlanabilir, yarışmalara katılabilirler; Atari Bilgisayar dergi ve kitaplarını indirimli alabilirler.
- Atari 800 XL zengin eğitim programları, cazip oyun programları, Türkçe kelime işlem paketi ve Türkçe klavye ile benzerleri içinde en gelişmiş bilgisayardır.

Genel Dağıtıcısı:

ELEKTROMETA
Hayrettin İskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İstanbul
Tel: 158 24 80 (6 hat)
Teleks: 26360 elro tr.

ATARI® bilgisayar

"Fiyatıyla eşsiz, gücüyle benzersiz"

OKUYUCU MEKTUPLARI

Sevgili Atari Okurlarımız,

Sizler için açtığımız Okuyucu Mektupları köşesine o kadar çok mektup geldi ki, bunların hepsini yayımlamaya kalksaydık, derginin yarısını bu mektuplara ayırmamız gerekecekti.

Ancak, mektuplarınızı geliş sırasıyla yayınlayacağımızdan emin olabilirsiniz.

Yazışma adresimiz:

ELEKTROMETA A.Ş./ATARI Bilgisayar
Hayrettin İskele Cad. No: 11/4 Beşiktaş-İSTANBUL

Sayın Dergi Yetkilileri,

Öncelikle ATARI için bir dergi çıkardığınız için sizlere teşekkür ederim. Bir yıldır ATARI 800 XL sahibiyim. ATARI'nin gerek kullanımından, gerekse teknik özelliklerinden çok memnunum. Sizlerden müzik yaparken nasıl iki veya üç kanal, yani birden fazla kanal kullanabileceğini öğrenmek istiyorum. Derginizde kısa bir programla bu soruma cevap verirseniz memnun olurum.

Yıldırım YÜCEL

Sayın Yıldırım Yücel,
İşte istediğiniz program:

```
1 REM ** PROGRAM BÜTÜN SES KANALLARINI AYNI ANDA KULLANIR **
10 FOR A=15 TO 0 STEP  0.2
20 SOUND 0,250,6,A
30 SOUND 1,200,6,A
40 SOUND 2,150,6,A
50 SOUND 3,130,6,A
70 END
```

Sayın Dergi Yetkilileri,

Ben 800 XL sahibiyim. Sizden öğrenmek istediğim, yazdığım programda silmek zorunda kalacağım ya da silmek istediğim satırı nasıl silebilirim?

Murat BİLGİN

Sayın Murat Bilgin,
Herhangi bir satırı silmek için, silmek istediğiniz satırın numarasını yazıp, RETURN tuşuna basmanız yeterlidir. Bütün satır silinir.

Sayın Dergi Yetkilileri,

Ben şu anda üniversitede okumakta olan bir gencim. Yaklaşık olarak 10 ay önce bir adet ATARI 800 XL aldım. Kendi çapımda birkaç oyun programı yaptım, fakat bazı bilgilerim eksik olduğu için pek başarılı olamadım. Eğer aşağıda verdiğim isteklerimi açıklarsanız memnun olurum.

İsteklerim:

a) Programın hızlandırılması için POKE değeri
b) Ekranı alttan, yandan genişletme,
c) Option, Start, Select, Help tuşlarının kullanılması.

Yaşar Güneri ŞAHİN

Sayın Yaşar Güneri Şahin,

a) Programı hızlandırmak için ekranın kullanılmadığı zamanlarda 559,0 değeri kullanılır. Ekranı kullanırken bu değer 559,34 olmalıdır.

b) Böyle bir genişletme söz konusu değildir. Ancak yazım bölgesiyle, diğer bölgenin renkleri aynı olursa ekran geniş gibi gözükebilir.

c) PEEK(732)de 17 varsa Help, 81 varsa Shift-Help, 145 varsa Kontrol+Help'tir.

Sayın Yetkililer,

Herşeyden önce böyle bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederim. Aşağıdaki sorularıma cevap verirseniz memnun olurum.

Yazdığımız bir programı kasetten çekildiğinde kendi kendine başlamasını nasıl sağlayabiliriz?

N sayıda ismi bilgisayara aldırmak için nasıl Dimension açabiliriz?

Serkan BEKTAŞ

Sayın Serkan Bektaş,
SAVE"C: ile saklayın
RUN"C: ile yükleme yapın.
Her isim için 10 harf olduğunu varsayarsak
*DIM A$(N*10)*
A$(1,10)="ALİ..."
A$(11,20)="VELİ....." şeklinde çift boyutlu bir dizi yerine kullanılır.

Sayın Yetkililer,

Mektubuma bize böyle güzel bir dergiden yararlanma olanağı verdiğiniz için teşekkür etmekle başlayacağım.

Benim adım Gökhan Girgin. 16 yaşındayım ve halen Robert lisesinde okumaktayım. İki yıl önce ATARI 800 XL ev bilgisayarını aldığımda hemen hemen hiçbir kitap ve program yoktu. Bu yüzden kendi çabamla Atari'nin etkinlikle-

rini öğrenmeye çalıştım. Bu yüzden Atari Basic dilini son derece iyi biliyorum. Fakat benim istediğim Atari Makine dili üzerinde çalışabilmek. Sizden ricam, derginizde bu dil hakkında bir köşe yapıp, makine dili ile yazılmış programları yayınlayıp, makine dilini öğretmenizdir. Çünku makine dili ile yapılmış programlar daha iyi sonuç veriyor. Eğer bu dili öğreten bir köşe ayırırsanız, sevinirim.

Ayrıca Atari'nin Logo dilini bilmekteyim. Fakat bu dilin programı sadecene diskette bulunuyor. Eğer bu program kasette de varsa, haber verebilir misiniz?

Ben bilgisayarın yanında elektronikle de ilgileniyorum. Bir ay önce kendi bilgilerimle ve diğer kaynakların yararıyla kendime bir LIGHT-PEN yaptım. Fakat ne kadar uğraştıysam da bunu çalıştıracak programı tam olarak beceremedim. Sizden istediğim derginizde, light-pen çalıştırma programı yayınlamanızdır.

Daha sonraki sayılarınızda kelime işlem (WORDPROCESSOR) programı da yayınlayabilirseniz çok sevinirim.

Size şimdiden gösterdiğiniz ilgi ve sabır için teşekkür ederim.

Gökhan GİRGİN

Sayın Gökhan Girgin,

Öncelikle dergimiz için yazmış olduğunuz övgü dolu sözlere teşekkür eder, kendi çabalarınızla bir LIGTH-PEN yapmayı başardığınız için de sizi kutlarız.

Göndermiş olduğunuz soruların cevapları, sizin de çok iyi bildiğiniz gibi çok uzun olduğundan; LIGHT-PEN, LOGO DİLİ, WORDPROCESSOR ve MAKİNE DİLİ ile ilgili açıklamalar dergimizin ileride yayınlanacak olan sayılarında ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

Sayın Yetkili,

Ben 800 XL yazdığım bir programı diskete alabilmem için ilk önce disketi formatlamam gerektiğini öğrendim. Fakat ben disketi nasıl formatlayacağımı bilemiyorum, lütfen bana açıklar mısınız?

Tayfun KINACI

Sayın Tayfun Kınacı,

Yeni almış olduğunuz disketi kullanabilmeniz için formatlamanız gerek, ancak bundan sonra disket üzerine bir takım bilgiler kaydedebilirsiniz. Elinizdeki DOS disketini disket sürücüye yerleştirin, gelecek olan menüden Init disk'i seçin.

Format discette in drive (1-8)?1
Format type?
1 for single-density
2 for double-density
Write FMS, Sys file (Y/N)? Y
Modify FMS parameter (Y/N) N
now formatting diskette..... RETURN tuşuna basarsanız diskettiniz formatlanır.

Sayın Yetkililer,

Bir programı saklamak için kullandığımız komutları biliyorum. Fakat hangisinin önce yazılıp yazılmadığını bilmiyorum. Yani programı (oyun programını) kasete yüklemek gerekince yazacağım komutları sırayla yazar mısınız?

Okan DALKOÇOĞLU

Sayın Okan Dalkoçoğlu,

Yazmış olduğunuz bir programı kasetle saklayabilmenin iki yolu vardır. Birincisinde SAVE"C: yazarak programınızı kaydedebilir; ikincisinde CSAVE yazarak kayıt yapabilirsiniz.

Yapmış olduğunuz kayıdı tekrar hafızaya yüklemek için ise, LOAD"C: veya CLOAD komutlarını kullanabilirsiniz.

KAYIT	YÜKLEME
SAVE"C:	LOAD"C:
CSAVE	CLOAD

Sayın Atari Yetkilileri,

Ben Atari 800 XL bilgisayarının ilk kullanıcılarındanım. Elimdeki kullanım kılavuzu pek bir işime yaramıyor. Örneğin; kılavuzda sadece sayısal değerlerle ilgili DIMENSION örneğin var. Bence ATARI'nin en büyük sorunu Alphanumeric değerler üzerindedir. Çok uğraşmama rağmen Data'dan bir Alphanumeric değer okutup dimension'a dolduramadım. Bunun bir örneğini rica edebilir miyim?

Grafik çizerken doğruların köşe noktalarının karakterlerini buldum. Ama bu pek tutmadı. Kusursuz çerçeve çizmek için hangi karakterleri kullanmalıyım.

Kaset teybe file nasıl açabilirim, nasıl doldurup, okutabilirim? Bunun kullanımını açıklayabilir misiniz?

Yukarıdaki üç sorunum dışında Atari ile çok anlaşıyorum. İlginize, şimdiden teşekkür ederim.

Yaman GÜRSES

Sayın Yaman Gürses,

Alphanumeric değerlerin okutulup, diziye doldurulmasıyla ilgili olarak şu şekilde bir programı kullanabilirsiniz.

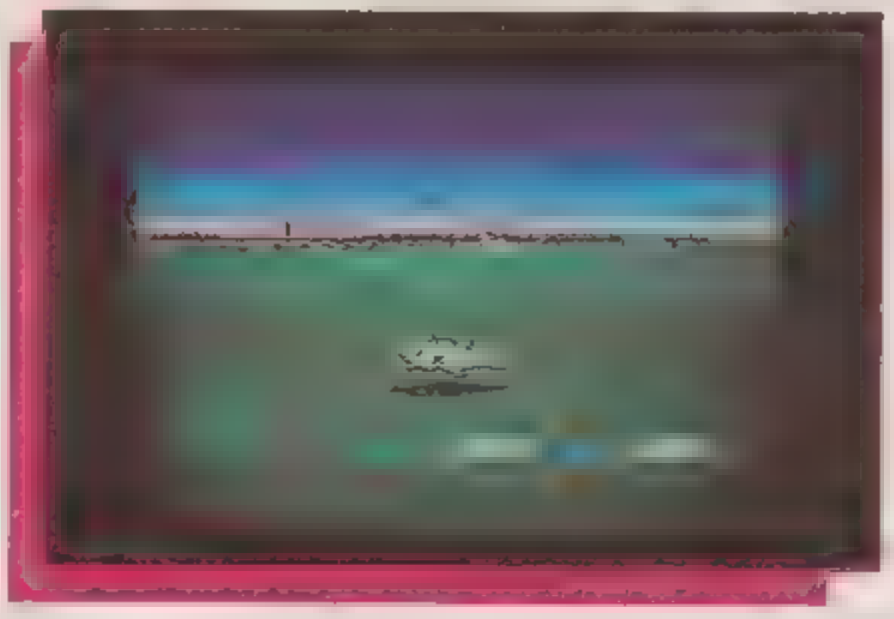
```
10 DIM A$(100),B$(10)
20 A$=" ": A$(99)=A$:A$(2)=A$
30 FOR I=1 TO 10
40 INPUT B$
50 A$ (I*10-9,I*10)=B$
60 NEXT I
70 PRINT"KAÇINCI KAYIT:";:INPUT N
80 PRINT A$(N*10-9,N*10)
90 GOTO 70
```

Bu programda dizinin içerisi önce boşluk ile daha sonra ise, 30 satırdan başlayan FOR-NEXT döngüsü sayesinde, dışarıdan gireceğiniz değerler ile doldurulur. 70'nci ve 80'inci satırlarda ise, girilen değerlerin görüntülemesi sağlanır.

Sormuş olduğunuz 2. ve 3. sorular uzun açıklamalar gerektirdiğinden dergimizin ileride yayınlanacak sayılarında ayrıntılı olarak yayınlanacaktır.

LANDSCAPE

HEDEFTEKİ KULEYE ULAŞMAK KOLAY DEĞİL



İşte size jet pilotluğu yapma fırsatı veren bir oyun. Kendinizi dümdüz bir ovanın üzerinde hedefinize doğru son sürat uçarken bulacaksınız. Size verilen görev, ilerinizde ufuk hattında göreceğiniz kuleyi yok etmektir. Bu zorlu görevde size ve reflekslerinize büyük iş düşecektir. Çünkü hedefinize doğru hızla uçarken vurmakla görevli bulunduğunuz kulenin pekçok koruyucusu size karşı harekete geçecektir. Sizin hedefe yaklaştığınızı anlar anlamaz kuleyi korumakla görevli sistemler alarma geçecekler ve üzerinize geleceklerdir. Bu savunma sistemleri sabit olmadığından ve son derece hızlı hareket ettiklerinden ve aynı zamanda da size ateş ettiklerinden hedefinize ulaşmanız oldukça zorlaşacak ve çoğu zaman düz bir rota çizemeyerek zaman kaybedeceksiniz. Bu savunma sistemleri arasında sizin için en büyük tehlikeyi gezici radar kuleleri, savaş uçakları ve diğer koruyucular oluşturacaklardır. Onlardan herhangi birinin ateşi sonucu vurulabileceğiniz gibi yine onlardan herhangi birine çarpmanız düşmenize neden olduğu zaman hakkınızı kaybedeceksiniz.

Bütün bu tehlikeli düşmanlarla savaşırken karşınıza enerji yüklü bulutlar çıkacaktır. Bunlardan bazıları pozitif yüklü olduklarından onları vurmanız gerekmeyecek ve işlerinden geçerek azalmakta olan yakıtınızı arttırma imkânı bulacaksınız. Negatif enerji yüklü bölgelerinden geçtiğinizde ise, yakıtınız azalacak ve sizin aleyhinize bir durum ortaya çıkacağından ancak renklerinden ayırt edebileceğiniz bu negatif enerji bulutlarının içinden geçmemeye çalışmalısınız.

İşte bu gibi durumlara hazırlıklı olmalı ve son derece dikkatli kuleye varmaya çalışmalısınız

AARDVARK

DOSTUNUZ KARINCAYİYEN'E YARDIM EDERKEN AKREBE DİKKAT!

Bu oyun oldukça neşeli bir avcılık oyunudur. Bu oyunda kendi adınıza değil, ekranda göreceğiniz sevimli karınca yiyenin adına avlanacak ve ona yardım edeceksiniz. Karınca yiyeniniz karnını doyurmak için gece karanlığında avlanmaya çıkmış. Toprağın üzerinde bulunan deliklerden burnunu sokarak avlanmaya çalışıyor. Fakat toprağın altında neler olduğunu ve hangi cins hayvanların bulunduğunu bilemediğinden kendisini bekleyen pekçok tehlikelerden habersiz bulunmaktadır. Oyundaki amacınız onun göremediği yeraltı dunyasında, ona yardımda bulunarak tehlikesizce karnını doyurmasını sağlamaktır. Joystick'inizin yardımıyla karıncayiyenin burnunu toprağın altında istediğiniz yöne uzatacak, çeşitli hayvanları ansızın yiyerek karnını doyuracak ya da ansızın geri kaçabileceksiniz. Oyunun ilginç bir özelliği de altındaki hayvanların bazılarını ancak arkasından saldırarak yiyebilmenizdir. Bu arada toprağın içinden gelecek ya da tunellerin birinden çıkacak olan diğer böceklere de dikkat etmeniz gerekmektedir. Oyun tünellerin içindeki bütün yeşil yemişleri yediğinizde bir sonraki seviyeye geçecek ve karıncayiyen yeni bir delik aramak üzere yoluna devam edecektir. Bu oyunda zamanınızı çok iyi kullanmalısınız. Çünkü yeraltındaki böcekleri yediğinizi duyan akrep hemen ortaya çıkacak ve gelip karıncayiyeni burnundan ısırarak ölümüne neden olacaktır. Akrepten kaçmaya çalışmayın, faydasızdır. Önemli olan akrep tarafından ısırılana kadar tüm yemişleri yiyerek bir sonraki bölüme geçmektir.

FORTUNE HUNTER

HAZİNE AVCISI OLMAK KOLAY DEĞİL PEK ÇOK TEHLİKE SİZİ BEKLİYOR! AKREPLER, YILANLAR, BÖCEKLER

Bu zevkli oyunda kendinizi bir hazine avcısı olarak bulacak ve tehlikeli bir sürevene atılacaksınız. Çeşitli odalara girmek ve değerli hazinelerin sahibi olmak sizin için hiç de kolay olmayacaktır. Çünkü her oda birbirinden değerli hazinelerle dolu olduğu halde hepsi de çok tehlikeli muhafızlar tarafından korunmaktadırlar. Kimi odada hazineye varmanıza engel olmak isteyen muhafızlar, kiminde akrepler, zehirli yılanlar, kiminde arasından geçmek zorunda olduğunuz açılır-kapanır kapılar, sizi sokmak isteyen zehirli böcekler ve kiminde de size ateş eden yaratıklar bulacaksınız. Ayrıca her odada gizli bulunan hazineyi almanız için de sınırlı bir zamanınız olduğunu hatırlatalım.

Oyuna başladıktan sonra ilk işiniz göreceğiniz odaların kapılarından içeriye girmek ve zorlu mücadeleler vererek hazineye varmak, zengin olmaya çalışmaktır. Bunu başarmanın o kadar kolay olduğunu sanmayın. Diyelim ki, altın dolu odanın kapısından içeriye girdiniz. Karşınıza muhafızlar çıkacaktır. Onları oklarınızla vurup yok edebilirsiniz. Fakat onlardan kurtulmanız hazineye vardınız demek değildir. Bu sefer de oklarınızla vuramayacağınız zehirli böceklerle karşılayacaksınız. Ancak onlardan da kurtulduktan sonra hazineye varabilecek ve puan kazanacaksınız. Böylece o da yok olacak ve yeni odalara doğru yola çıkacaksınız

RALLY

AMATÖRSENİZ YAVAŞ BİR ARABA, PROFESYONEL İSENİZ HIZLI ARABA SEÇİN PİST SEÇİMİ DE SİZİN AMA DİKKATLİ OLUN! KURU, ISLAK, BUZLU ZEMİNLERDEN BİRİNDE YARIŞACAKSINIZ

Hızlı araba kullanmaktan hoşlanıyorsanız, severek ve heyecanla mücadele edeceğiniz, zor fakat zevkli bir yarış oyunumuz var. Keskin virajlarıyla, çevresindeki ormanları ve yerleşim alanlarıyla, oldukça zor bir pistte yarışma imkanı bulacaksınız. Size verilmiş olan seçenekler yardımıyla, araba seçimi size bırakılmıştır. Amatör bir yarışçı mısınız? Öyleyse, yavaş bir araba seçip, emniyetli bir yarış çıkarın.

Profesyonel bir yarışçı iseniz, süratlı bir araba seçerek, son sürat bir yarış çıkarın. Hızlı bir araçla yarışmak, size büyük zaman kazandıracaktır. Ancak böyle bir yarış çıkarabilmek için reflekslerinizin çok kuvvetli olması gerekiyor Yapacağınız ufak bir direksiyon hatası, yoldan çıkmanıza, bir engele takılmanıza veya bir yere çarpmanıza neden olabilir.

Bu oyunu iki kişi birlikte de oynayabilir. Ayrıca, pist seçimi de size bırakılmıştır. Kuru, ıslak veya buzlu bir zeminde yarışabilirsiniz. Tabii, ıslak veya buzlu zeminde yarışmak daha zordur

Eğer yolun kenarlarındaki, su birikintileri, evler vs. istemediniz her şeyi yol haritasında silebilir ve daha kolay bir pistle yarışabilirsiniz. Ya da tersine yolun bazı kısımlarını tahrip ederek, daha zor şartlarda yarışabilirsiniz

STARFIRE

ARMSTRONG VEYA GAGARIN SİZİNLE ÖVÜNEBİLECEK Mİ? BU, GÖSTERECEĞİNİZ MAHARETE BAĞLI! GEMİLERİ VURURKEN METEORLARA DİKKAT! LASER'İNİZİ DİKKATLİ KULLANIN RADARINIZ SİZE YARDIMCI OLACAK

Size heyecanlı dakıkalar yaşatacak ve kendınızi uzayın derinliğinde düşman gemileriyle savaşan bır uzay pilotu olarak bulabileceğiniz bir savaş oyunu.

Uzayın derinliğinde hızla yol almaktasınız. Üzerinize gerak bulabileceğiniz bir savaş oyunu sunuyoruz.

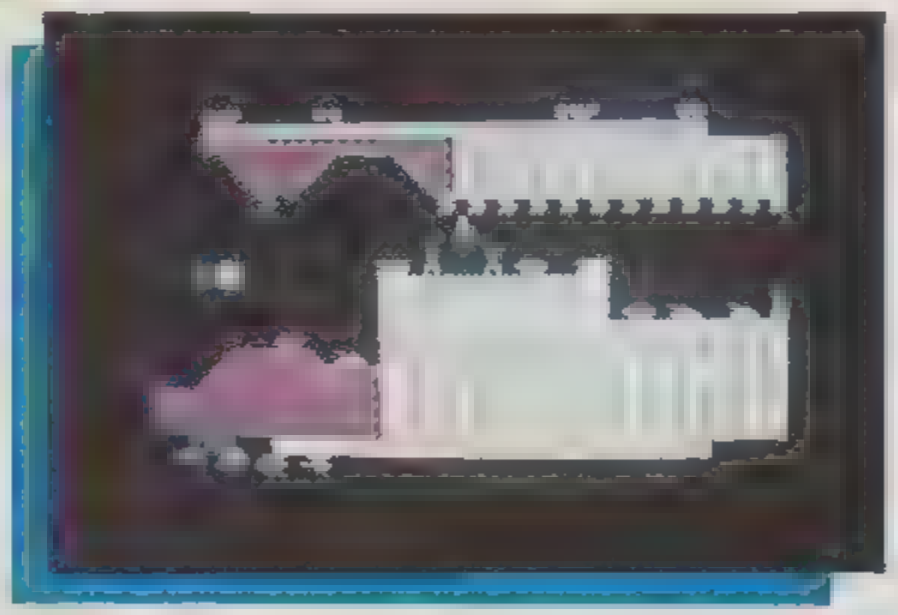
len binlerce göktaşlarının arasında yol alırken, aynı zamanda da sizden kaçmaya ve bazan de saldırmaya çalışan uzay gemilerini vurmaya, uzayı bunlardan temizlemeye çalışacaksınız.

Bunu yapmaya çalışırken çok dıkkatli olmalısınız. Anında vurup, kaçma şansı tanımamalısınız. Radarınız en büyük yardımcınız olacaktır. Bu radar sayesinde, düşman gemilerının hangi yönden geldığini kolayca bulabilecek ve zaman kaybetmeden avlayabileceksiniz.

Ayrıca gösterge tablonuzda bulunan ve laser'ınizi çok kullandığınız için, sizi ikaz ederek, kısa bir süre laser'inizi kullanamayacağınızı belırten işarete de dikkat etmenız gerekmektedir. Bu sayede istedığınız halde laser'inizi kullanamamak durumunda kalmış olmazsınız.

SUPER COBRA

İŞTE GERÇEKTEN MAHARET GEREKTİREN BİR OYUN! TAM TEÇHIZATLI HELİKOPTERİNİZLE ÖLÜM TÜNELİNDEN GEÇECEKSİNİZ!



Helikopter kullanmak ister miydiniz? Iyi bir pilot olup olamacağınızı denemek için güzel bir fırsat. Elinizin altında, sizin kumandanızı bekleyen, gerektığinde yavaş, gerektığinde çok hızlı hareket edebilen; müthiş silahları ve üstün atış gücü ile düşmanlarınız için büyük bir tehlike oluşturan bir helikopter var.

Oyunda sizden istenen, bu müthiş helikopteri kıvrak hareketlerle zorlu bir tünelden geçirmek. Bakalım başarabilecek mısınız?

Oyun başladıktan hemen sonra, karşınızdaki tünele gireceksiniz. Tünelin ıçi, son derece etkili ve kımı zaman da ateş etseniz bile vuramayacağınız silahlarla doldurulmuştur. Bu silahların arasında aniden fırlayan roketlerle, kayaların arkasına gızlenmiş tanklar da bulunmaktadır.

Dığer tehlukeler de sızın helikopteri kullanma şeklinize bağlı olarak ortaya çıkmaktadır.

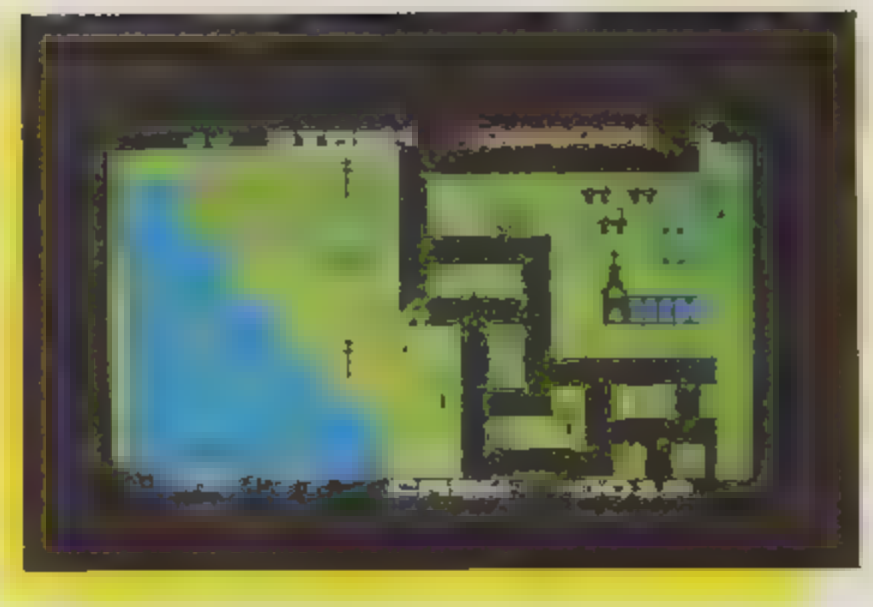
Hem silahlardan kaçmanız, hem de helikopteri hiçbir yere çarpmamanız gerekiyor.

Tünel boyunca dar boğazlara ve askeri tesislere de rastlayacaksınız.

Bakalım başarabilecek misiniz?

GETAWAY

DİYELİM Kİ, ŞEYTANA UYDUNUZ! POLİS PEŞİNİZDE KAÇABİLECEK MİSİNİZ? SOKAKLARDA, KÖPRÜLERDE, HAVAALANINDA MÜTHİŞ KOVALAMA



İşte size oldukça zevkli bir hırsız-polis oyunu. Oyunda kendinizi, sokaklarıyla, köprüleriyle, havaalanlarıyla ve sizi yakalamak isteyen pekçok polisle dolu bir şehirde bulacaksınız. Siz arabanızla kaçarak, polislerden kurtulmaya çalışacaksınız. Çıkmaz sokaklara girmemeye dikkat ederken, aynı anda birkaç yönden gelen polis araçlarının arasında da sıkışmamaya özen gösterin.

Bu amansız takip sırasında, yol üzerindeki paraları alarak, bir servet kazanabilirsiniz. Kimi zaman, bu paralarla yetinmeyip, önünüze çıkacak olan, içi para dolu beyaz renkli kamyonları da yakalayıp, içindeki paraları alacaksınız.

Beyaz renkli kamyonların herbiri size 200 puan kazandıracaktır. Yoldaki paralara her biri 10 puan, üçgen şekiller ise yine 200 puan değerindedir.

Çok sıkışıp, kaçamadığınızı anladığınızda, H işareti yazan yere gidip saklanabilirsiniz. Polis arabaları yanınızdan geçse bile sizi farkedemeyecekler. Ancak, H işaretli yere girer girmez, topladığınız puanları kaybedeceksiniz.

Bazen üzerinden geçeceğiniz kahverenkli bölgeler de paranızı kaybetmenize neden olacaktır. Mücadele hem gündüz, hem gece devam etmektedir.

Bu arada yakıtınızı da kontrol etmelisiniz. Bir benzin istasyonuna girip, yakıt almalısınız. Aksi halde yolda kalmanız işten bile değil.

PITFALL I

TABİATIN ACIMASIZ ŞARTLARI VE ORMANIN TÜRLÜ TEHLİKELERİ ARASINDA SEYAHAT ETMEK HİÇ KOLAY DEĞİL! BAZEN SIĞINACAK BAZEN İPLE KAÇACAKSINIZ.

Hiç ormanda yabani hayvanların arasında ve tabiatın acımasız şartları altında bir seyahat etmeyi düşündünüz mü?

Eğer düşündüyseniz, sizin için harika bir oyunumuz var. Amacınız, karşınıza çıkacak türlü tehlikeli yaratıklara ve tabiat şartlarına karşı başarılı bir mücadele vermek, böylece de mümkün olduğu kadar fazla puan toplamak olacak.

Önceleri karşınıza çıkacak olan kahverenkli yaratıkların üzerinden zıplayarak kurtulabilirsiniz. Dilerseniz boşluklara ya da merdivenlere de sığınabilirsiniz. Onlardan birine veya birkaçına çarptığınızda puanınız eksilecektir.

Oyunun daha sonraki aşamalarında ise karşınıza, üzerinden zıplayarak kurtulamayacağınız içi timsah dolu göller, uçurumlar, sizi sokmak için hazır bekleyen yılanlar ve daha pekçok tehlikeler çıkacaktır. Bu tehlikelerden ise, Tarzan gibi hareket ederek, sallanmakta olan ipi kullanmanız gerekecek. Çukurlara düşüp akrepler tarafından sokulduğunuzda, timsahlara yem olduğunuzda, ya da yılan tarafından ısırıldığında hakkınızı kaybedeceksiniz. Üç hak sonunda da oyun bitecektir.

YAN ÜNİTELERİ TANITIYORUZ

Bu aykı yazımızda sizlere geçen ay olduğu gibi bilgisayarın fonksiyoner bir hale gelmesinde yardımcı olan diğer yan ünitelerin anlatılmasına devam edeceğiz.

MONİTÖR

Monitör, sistemin en kritik parçasıdır. Ekran üzerinde harf ya da resim göstererek bilgisayar ile bizim aramızda ilişki kurulmasını sağlar. Monitör hoparlörü, Atari tarafından kontrol edilen müzik ve sesleri meydana getirmek için kullanılır. Monitör ayrıca, bilgisayara yazmış olduğumuz şeyi görmemizi sağlar. Atari, TV'nizi monitör olarak kullanacak şekilde planlamıştır. 800 XL, özel olarak düzenlenmiş bilgisayar monitörlerini de kullanabilir. Bu monitörler Atari'ye daha berrak resim verirler.

TEYP VE DİSK SÜRÜCÜ

Bilginin alınıp verildiği kısım (data storage device); bilgi depolama cihazıdır. Hafızanın tümü, bilgileri muhafaza etmek için düzenlenmiş olan bilgisayarda bulunduğu için, bilgi depolama cihazı gereksiz gibi görünebilir. Veri tutmak için kullanılan RAM'ın önemli bir sorunu vardır; bu da, elektrik kesildiği veya makine kapatıldığında bütün bilgilerin kaybolmasıdır

Tipik bir Atari sistemi, iki depolama cihazından; yani Teyp ile Disk sürücüden birini ya da her ikisini de kullanır. Teyp, disk sürücüden çok daha ucuz olup, veri depolanması için oldukça iyi çalışır. Bu, Atari'ye bağlanan özel olarak hazırlanmış bir kaset kaydedicidir. Bilgiler RAM'dan elektrik sinyallerine dönüştürülür. Bu sinyaller, müzik ya da herhangi bir ses nasıl kaydedilecek ise, aynı biçimde bir kaset bandına kaydedilir. Daha sonra, bilgileri RAM'a yüklemek istediğimiz zaman, teyp elektrik sinyallerini tekrar Atari'ye verir, bu sinyaller bilgi olarak RAM'a tekrar depo edilir.

1050 Disket sürücü

Disk sürücü, bilgileri Disket olarak bilinen plastik kaplı ve esnek olan küçük bir parça üzerine depo eder. İsmini, çok esnek olmasından ve bazı disketler gibi katı olmamasından alır (flopy disk). Disket kendisini, kırılmalardan ve disket üzerine depolanmış bulunan verilerin ölümcül düşmanları olan parmak izlerinden koruyan sert ve kare biçimli bir disk muhafazası içine kapatılmıştır. Bu disketi, kendi muhafazasında bulunan bir delikten görebilirsiniz.

Disketin bu deliğine dokunulmamalıdır. Böyle bir durumda, üzerinde parmak izi bırakabilirsiniz.

Disk sürücüde, disketlerin üzerindeki bilgilerin okunup yazılmasını sağlayan bir disk kafası vardır.

Bu disk kafası sinyaller halindeki bilgileri disket üzerine kaydetmeye yarar. RAM'ın içinde bulunan bilgiler sinyallere dönüşür ve bu sinyaller daha sonra disket üzerine depolanabilir. Disk üzerine depolanan bu bilgiler daha sonra kullanılmak istendiğinde, bilgiler RAM'a geri yollanır ve bunlar tekrar okunabilinir.

Disk sürücünün başlıca avantajları, bilgilerin kolaylıkla ve hızla bulunabilmesidir. Disket sürücü bir kaset kayıt cihazından 10 ile 20 defa daha hızlı olarak bilgi alıp depolayabilir. Disk drive'in bir başka görevi ise bilgileri bir disketten diğerine kopyalayabilmesidir. Bu kopyalama işleminin süratli oluşunun bize ne gibi faydası olabileceğini şöyle bir örnekte görebiliriz: Bir plak üzerinde sevdiğiniz bir şarkıyı aradığınızı farzedin. Şarkıyı bulmak için ilk aklımıza gelen iş plağın kabına bakarak şarkının yerini bulmaya çalıştırmaktır. Şarkı yeri tespit edildikten sonra, pikap iğnesi şarkının bulunduğu yere götürülür ve çalınır. Eğer istediğiniz şarkı kaset üzerinde ise, onu bulmak için kaseti bir öne, bir geriye sarmanız lazım gelecektir. Şarkı kasetin ortalarında ise bulma işleminiz daha da zorlaşacaktır. Aynı işlem, disket üzerinde disk kafası hareket ettirilerek bilgilerin hemen bulunması sağlanır. Disketler içinde bulunan tüm program ve bilgilerin listesini yapan bir rehber vardır. Bilgisayar bu rehbere bakarak istenilen bilgilere doğru gider.

Bir disk drive yükleme işlemini bir teypten çok daha hızlı bir şekilde yapabilir. Öyle ki, disk drive'in saniye içinde yapabileceği yükleme işlemini teyp recorder ancak 8 dakika

içinde yapabilir. Ayrıca dısk drive daha güvenli olup, bılgilerin bozulması da çok daha az bir ihtimaldir.

ROM KARTUŞLARIN TAKILMASI

Bilgi depolamanın bir üçüncü yolu daha vardır. Ancak özel bir cihaza sahıp olmadan bunu, gerçekleştirmek mümkün değıldir. Bu yöntem ROM CHIP'i uzerine bılgı depolamaktır. Bir kartuşun içinde bulunan chip'e özel cihazlar ile depolanan program ROM'u teşkil eder. Bu programlar genelde bilgısayara takılabilen kartujlar içinde satılırlar. Kartujun en büyük avantajı, anında yükleme yapmasıdır. Kartujlar ayrıca çok dayanıklı oldukları için her türlü kaba muameleye dayanabilirler

Tıpık bir Atari sistemınde bulunan tüm cıhazları görmüş bulunuyoruz.

Atari bilgisayarının kendisini, bilgıleri gösteren bir monıtör ve programlar ıle bilgileri üzerinde depolayan bir depolama cihazı teşkil eder. Atari bılgisayarınızın özelliğini daha fazla artırmak ıstersenız, bunun için size anlatmaya çalıştığımız tüm malzemelerden yararlanabılırsınız.

Phonemark Teyp

YAZILIM (SOFTWARE)

Software programı olmayan bir bılgısayar bize bilgısayardan istedığimiz şeyleri veremez.

Software programları bir kaset, disket veya bir kartuj üzerinde bize sunulduğu için bunları bır disk drıve, teyp recorder veya bir kartuj yerıne konarak kolaylıkla çalıştırılır. Software programları Japonca'dan Çince'ye kadar tüm dillerde yazılmaktadır. Şımdi Atarı sistemınde genel olarak kullanılan ıki dıli inceleyelım.

MAKİNA DİLİ

Makine dıli, bilgisayarın iç dilidir. Mıkroişlemci tarafından alınan tüm emırler, makine dılınde olmalıdır. Bu dil, tecrübeli bilgisayar programcıları tarafından kullanılan çok hızlı bır dildir.

Bu dil, numaralar halınde yazılır, mikroişlemciye bir emır verebilmesi için bu numaralar sınyallere dönüşürler. Bu bilgisayara verilen sayılar mıkroışlemciyle anında temas ettiğinden, mıkroışlemci anında aldığı emirleri yerine getirir. Makıne dılinde yazılan bır program fazla vakit almasına karşılık, bize sunduğu hizmet de oldukça büyüktur.

BASIC

Çoğunluk daha kolay bır program dıli olduğu ıçın BASIC dilini tercih ederler. Basıc dilinde program yazarken bılgisayara komut vermek için bugün internasyonel bir dil halıne gelen İngilizce kelımeleri kullanırız. Basic dılini kullanmamız için ılk olarak bır interpreter'e ihtıyacımız vardır. INTERPRETER'ın görevı bılgısayara yazdığımız komutları makına dılıne çevirmektır. Makine diline çevrilen komutlar mıkroişlemcıye gönderilir. Mikroişlemci kendine gelen komutları anında yerıne getırir. Basic dilini dergımızin dığer sayılarında sizlere ayrıntılarıyla göstereceğız. Şımdi, basit bir bılgisayar sisteminde çok kullanılan bir software programına bakalım.

İşletim Sistemi (Operating System)

Her Atari içinde bulunan çok önemlı bir software programıdır. Bu program bir bılgisayarın tüm temel işlerini (fonksiyonları) yapmasını sağlar. Operating System'i olmayan bir bilgısayar, boş bir kutu gibi önünüzde durmaktan başka bir işlem yapamaz. Operating system, klavye üzerindeki tuşların basılınca monitör üzerinde görülmesini sağlar. Ayrıca, programların disk drive ve teyp recorder'dan yüklenmesini sağlar. OPERATING SYSTEM bılgısayar konsolunun kapağı altındaki bır ROM CHIP'in içine yerleştırılmiştir. OPERATING SYSTEM'i bilgisayar açıldığı anda otomatik olarak çalışmaya başlar.

Disk İşletim Sistemi (Disk Operating System)

Dısk sürücü satın alındığında, disk operatıng system'ı (DOS) dili bununla beraber verılir. DOS,bilgisayar açıldığında disket üzerine gelir ve bılgısayara yükleme yapar DOS, Atari'ye disk sürücü ile bilgi değıştirme, dısk'in rehberine bakma ve dısk surücünün motorunu kontrol etmeye yarar.

DOS olmaksızın disk sürücü kullanılamaz. Teyp Recorder'ı olan bir kişinın DOS'a ihtiyacı yoktur.

MANTIK BİLMECELERİ

Bilmece sayfamıza gelen cevaplar beklediğimizden de fazla oldu. Genel çözüm mantığını her sayıda vererek, dergiyi yeni alanlara yardımcı olmayı düşünüyoruz.

Her sayımızda sorulan bilmece ile, bütun ihtimalleri hesaba katan bir de tablo bulacaksınız. İlk önce ipuçlarını iyice okuyun ve tabloda ihtimalleri işaretleyin. "Hayır"lar için (X) işaretini kullanın. Kesin olarak doğru olduğunu bildiğiniz bilgi için de (0) işaretini koyun.

Çoğu zaman bilgileri tablonun başka yerlerine de aktarmak lazım gelecektir. Örneğin, X, Y ise; Y'de Z değil ise, demek ki X de Z değildir

Şimdi, size yardımcı olacağını tahmin ettiğimiz bir örnek vermek istiyoruz:

Üç çocuk aynı mahallede oturuyor. Aşağıdaki bilgiler ışığında çocukların yaşlarını ve soyadlarını bulunuz.

1. Bu yaz sünnet olan çocuğun soyadı Çelik'tir ve Mehmet'ten üç yaş büyuktur.

2. Soyadı Gümuş olan çocuk 9 yaşındadır.

ÇÖZÜM TABLOSU	ÇELİK	BAKIR	GÜMÜŞ	7 Yaş	9 Yaş	10 Yaş
ALİ	0	X	X	X	X	0
FATMA	X	X	0	X	0	X
MEHMET	X	0	X	0	X	X
7 Yaş	X	0	X			
9 Yaş	X	X	0			
10 Yaş	0	X	X			

Sünnet olan çocuk Fatma olamaz. Bu yüzden Fatma ile Çelik karesine (X) işaretini koyalım. Ayrıca, bu çocuk Mehmet de değil, o halde Mehmet ile Çelik karesine de (X) koyalım.

Demek ki, Çelik Ali'nin soyadıdır. Ali-Çelik karesine (0) ışaretini koyalım ve Ali'nin hizasındaki diğer soyadlarına (X) koyalım.

Eğer Ali Çelik Mehmet'ten 3 yaş büyukse, Ali 10, Mehmet de 7 yaşında olmalıdır. O halde, Ali-10 ve Mehmet-7 karelerine (0); Ali ve Mehmet'in diğer yaş karelerine de (X) koyalım.

Tablo, Fatma'nın 9 yaşında olduğunu ortaya koyuyor. İkinci ipucu da, soyadı Gümüş olan çocuğun 9 yaşında olduğunu bildirdiğine göre, Fatma'nın soyadı Gümüş'tür. Gerekli yerlere (X) ve (0) işaretlerini koyunca, 7 yaşındaki Mehmet'in soyadının Bakır olduğu ortaya çıkıyor.

Demek ki, çözüm tablosu;

Ali Çelik, 10 yaşında
Fatma Gümüş, 9 yaşında
Mehmet Bakır, 7 yaşında şeklindedir.

İlk sayımızdaki bilmecemize doğru cevap gönderenler arasında çektiğimiz kurada Joystick ve kaset kazanan 7 okurumuzun isimleri şöyle:

Joystick Kazananlar
1) **ERSİN SEVİM**
Uzayan Sok No: 50/1 Aydınlıkevler/Ankara
2) **RAMAZAN SEZER**
Dikilitaş Yenigelin Sok Balcı Apt No: 13 Daire: 17 Beşiktaş-İst

Kaset Kazananlar
1, **ERCAN TUNALI**
Kocasinan Cumhuriyet Cad. Ballıca Sok. No: 3 Bakırköy-İstanbu.
2, **ENVER ALTUN**
Fevzi Çakmak Mah. Tayfun Sok No: 18 Samsun
3) **MAHMUT ŞEVKET**
Çay Mah Terme Cad No: 108/1 Çarşamba/Samsun
4) **MEHMET ÖZEL**
Turgut Reis Mah. Bayrak Cad 621 Sok. No: 11 Esenler-İstanbul
5) **NACİ KARAMAN**
İstasyon Cad. Yuvam Apt 4/12 Sivas

ÇÖZÜM TABLOSU			
S M	YAŞ	OYUN	ŞEHİR
Ayşe	12	F 15	Ankara
Bekir	1	River Raid	Adana
Can	5	Donkey Kong	Bursa
Demir	14	One on One	İstanbul
F	3	Chop Suey	İzmir

Çözümlerinizi en geç 5 Ocak.1987 tarihinde elimizde olacak şekilde aşağıdaki adresimize gönderiniz. Kurada kazanacak 7 okurumuza 2 joystick ve 5 kaset armağan edeceğiz.

Adresimiz:

Elektrometa A.Ş./ATARI Bilgisayar Dergisi
Hayrettin İskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İST.

FIRE !!!

İsimleri Argun, Ünsal, Erim, Onur ve Necdet; soyadları, Demir, Çelk, Bakır, Gumüş ve Altın olan beş genç Atarici, Starwars, Mongo, Starfire, Pongo ve Startrek isimli oyunlarda değişik puanlar elde ettiler. Sizden istediğimiz, hangi soyadı hangi oyuncuya ait ve oyuncular hangi oyunları oynayıp, kaç puan kazandılar?

1. Erim'le soyadı Altın olan Atarici, isminde star kelimesi olan birer oyun oynadılar. Halbuki, 18793 puan alan genç, isminde star kelimesi geçmeyen bir oyun oynadı.

2. Startrek oynayan Atarici 10.000 puandan az aldı.

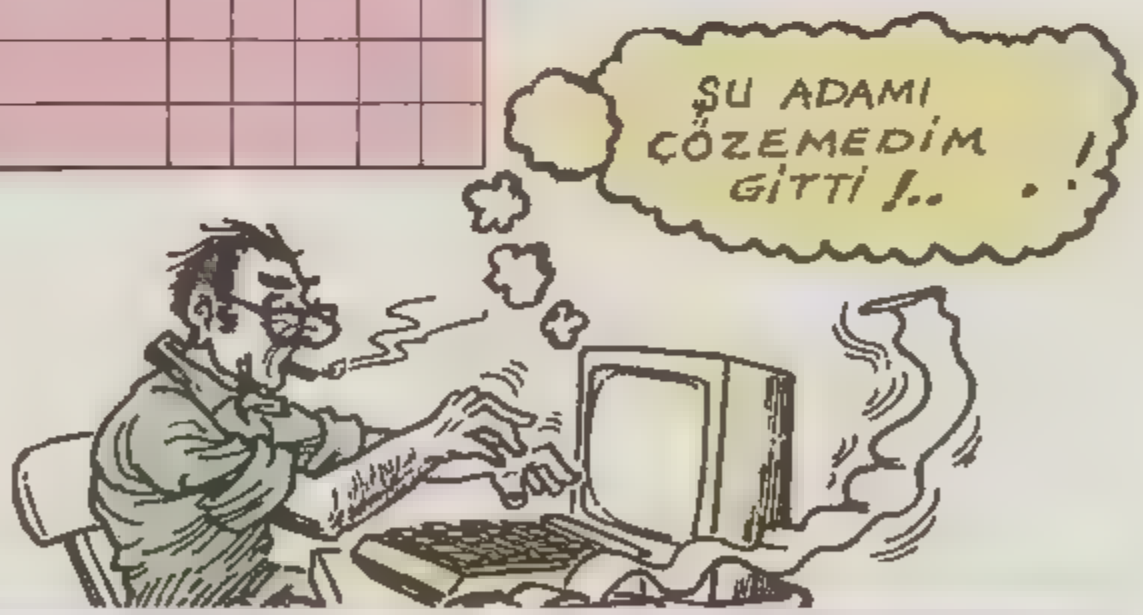
3. Ünsal, Starwars oynadı, Argun en düşük puanı aldı. Soyadı Bakır olan Atarici Starfire oynamadı.

4. Çelık soyadlı genç 11357 puan aldı. Demir soyadlı Atarici Pongo oyuncusunun aldığı puandan 10.000 kusur eksik puan aldı.

5. Demir, Starfire oyuncusunun bir derece önünde. Bakır'ın aldığı puanda 1 rakamı yok.

6. Necdet'in soyadı Gümüş; Onur, en yüksek puanı almadı.

TABLO 1	DEMIR	ÇELIK	BAKIR	GÜMÜŞ	ALTIN	7496	8619	11357	18793	23548	Starwars	Mongo	Starfire	Pongo	Startrek
ARGUN															
ÜNSAL															
ERIM															
ONUR															
NECDET															
7496															
8619															
11357															
18793															
23548															
Starwars															
Mongo															
Starfire															
Pongo															
Startrek															



TABLO 2			
İSIM	SOYADI	OYUN	PUAN

Ayın Konuğu

ŞENOCAK CERRAHPAŞA'DA TIBBİ BİYOLOJİ ANA BİLİM DALI BAŞKANI

"Bilgisayar oyunları, kuşkusuz eğlendirici, zevkli hattâ belli yetenekleri geliştirici olgular, ancak oyun, bilgisayarın perkçok olanağından sadece bir tanesi... dolayısı ile olayı yalnız bu açıdan görenlere... bilgisayarın gerçek olanaklarını tanımalarını öneririm."

☐ **Sidar: Kendinizi okurlarımıza tanıtır mısınız? Yaşınız, işiniz, medeni durumunuz vbg.?**

☐ **Şenocak:** 1953 yılında İstanbul'da doğdum. Galatasaray Lisesi'ni bitirdim. Önce lisans ve lisansüstü mimarlık öğrenimi gördüm. Daha sonra ise eğitimimi çevre sağlığı yönünde sürdürmek amacı ile Koruyucu Hekimlik ve Halk Sağlığı konusunda doktora çalışmasına başladım. 1980'de Tıp Bilimleri Doktoru (M.Sc.Dr.), 1983 yılında ise Doçent oldum. Bu arada 1982'den başlayarak Biyoistatistik bilim dalları başkanıyım ve Biyoistatistik, Bilgisayar derslerini yürütmekteyim.

☐ **Sidar: Bilgisayar kullanımına genel yaklaşımınız nasıl? İlginiz ne zaman ve nasıl başladı, nasıl gelişti?**

☐ **Şenocak:** Bilgisayar ile ilgim 1983 yılında başladı. İlgimin nedeni salt bir yan uğraşı olmaktan öte, gerek doğrudan işime ilişkin uygulamalar, gerekse de genelde tıpdaki bilgisayar kullanım alanları idi.

☐ **Sidar: İşinizin konusu nedir? Açıklar mısınız?**

☐ **Şenocak:** Öğretim dışındaki işim çeşitli tıpsal araştırmaları yürütmek veya sonuçlandırılmış çalışmaların değerlendirilmesini yapmaktır. Bunun yanı sıra, konuları ile ilgili olarak kendi bilgisayarlarını kullanan çeşitli tıp birimlerine de yardımcı olmaya çalışıyorum. Bu kavramın içinde hasta arşivi tutmak, değerlendırmek, çeşitli sağlık verileri arasında bağıntı araştırmak, vs. bulunmaktadır.

☐ **Sidar: Hangi bilgisayarı kullanıyorsunuz? Bilgisayarınızdan nasıl yararlanıyorsunuz?**

☐ **Şenocak:** Bilgisayar kullanımına ev-bilgisayarları ile başladım. Şu anda ise Anabilim dalımızdaki Atari 520/ST (PC) ile çalışmamın yanı sıra, başka birimlerdeki çeşitli modellerde ve TeleVideo'dan IBM'e kadar değişen bir marka spektrumunda çalışma olanaklarım oluyor.

☐ **Sidar: Bizzat bilgisayar kullanıyor musunuz? Kullanırken neler hissediyorsunuz?**

☐ **Şenocak:** Bilgisayarları bizzat kullanıyorum, bunun nedenlerinin başında çok değişik amaç ve içerikli araştırmaların hepsine uyabilecek paket programların bulunmaması nedeniyle kendi programlarımızı üretmek zorunluluğu geliyor. Ayrıca birey kendi sorumluluğunda bir değerlendirmeyi kendisi yapmalı kanısındayım, bunun dışında bilgisayar ile çalışmanın kendine özgü bir zevki olduğunu da düşünüyorum.

☐ **Sidar: 520 ST kullanmaya başladıktan sonra, iş yeri düzeninizde, iş akışında, planlamada vbg. ne gibi değişiklikler oldu? Memnun musunuz?**

☐ **Şenocak: Atari 520/ST PC ile çalışabilmek şansına eriştik.** Şansına diyorum çünkü bu bilgisayar, bilgisayarların mükemmelleştirilme sürecinde erişilmiş olan, ayrı ayrı olumlu yönlerin tümünü tek bir sistemde birleştirebilmiş bir araç. Kullanım kolaylığından kapasiteye, hızdan görsel özelliklere kadar tüm özellikleri güncel teknik düzeylerin doruğunda. Hattâ bazı açılardan tek örnek olduğu söylenebilir. Çok

Doç.Dr. Mustafa Şenocak

daha rahat ve kısa programlarla çok daha hızlı sonuçlar almanın gerçeğini görme olanağımız oldu.

☐ **Sidar: Program dilleri arasında hangilerini beğeniyorsunuz? Bu dillerde ne gibi programlar yapıp, kullanıyorsunuz?**

☐ **Şenocak:** Programlamaya BASIC ile başladım, sonra PASCAL ve FORTH ile de çalıştım. Belki ilk alışkanlığımdan veya özel olanakları nedeniyle BASIC ile çalışmayı yeğliyorum.

☐ **Sidar: Eğitim çağındaki gençler için bilgisayarın önemi nedir sizce?**

☐ **Şenocak:** Gençler için bilgisayar kullanımın faydalarından öte, gereklerinden söz edilmelidir. Hazır bilgisayar programlarını kullanarak çeşitli konularda eğitim ve uygulama yapmak kuşkusuz çok yararlı, ancak bu, büyük bir olanaktan kısıtlı bir yararlanma sayılır. Bilgisayarı bilerek kullanmak, programlar üretmek, bireyi, mantıklı, doğru ve yalın düşünmeye götüren, tasarlamaya ve yargılamaya alıştıran bir yol. Bu duzeyde ve özelliklerde bir düşünce yapısı ise, çağdaş yaşamın başarılı olmak için mutlaka gerek gördüğü bir olgu. Bundan dolayıdır ki, geleceğin başarılı kişisinin, buna uygun beyinsel düzeye erişebilmek için bilgisayar kullanması gerekmektedir.

☐ **Sidar: Bilgisayar kullanmayan iş sahiplerine bir öneriniz olacak mı?**

☐ **Şenocak:** Bilgisayar, işini, kendisi yapmış olan insandan çok daha hızlı ve hatasız gerçekleştiren bir araç. İşin türü ne olursa olsun, insansal özelliklerin getirebileceği yavaşlık ve hatalar herkesçe bilinmekte. Bunlara bağlı olumsuz sonuçların etkisi ise, çok daha çarpıcı olabiliyor. Bilgisayar —tüm dünyadaki yaygın ve giderek de artan kullanımının ispatladığı gibi— çağdaş yaşamın koşulları için bir gereklilik. Halen konu ile ilgilenmemiş veya kuşkulu olanlara bir bilgisayar uygulamasını izlemelerini ve bunu kendi koşulları ile karşılaştırmalarını öneririm. Sonraki kararlarının ne olacağı hemen hemen kesindir.

Önemli olduğuna inandığım bir konuya daha değinmek istiyorum: ülkemizde özellikle genç kesimde bilgisayar kavramına ilişkin sağlıksız bir düşüncenin varlığına değinmek istiyorum. Bu da bilgisayarları —özellikle ev tiplerini— salt oyun aracı olarak görmek. Bilgisayar oyunları kuşkusuz eğlendirici, zevkli hattâ belli yetenekleri geliştirici olgular, ancak oyun, bilgisayarın pek çok olanağından sadece bir tanesi ve temel olanlardan biri de değil, dolayısıyla olayı yalnız bu açıdan görenlere, biraz çaba ile bilgisayarın gerçek olanaklarını tanımalarını öneririm. Bu çabanın altında aslında bireyin kendi beyinsel olanaklarını tanıması ve geliştirmesi de yatar. Unutulmamalıdır ki, bilgisayar insanın yetenekleri sayesinde oluşmuştur ve ancak onun emirleri doğrultusunda iş görür. Gerçekten de bilgisayarı amacında kullanmak beyinsel etkinliğe sonsuz yararlarının yanı sıra dolaylı olarak ruhsal bir terbiye de oluşturmaktadır. Yapılan bir programın çalışmaması genelde makinaya değil, programcıya ilişkin bir hatadan kaynaklandığından, birey, hata yapmayı kabullenmeyi, hatasını aramayı ve düzeltmeyi de öğrenmek zorunda kalmaktadır. Bu özelliğin ise kişilik oluşumlaşma sürecinde çok büyük bir işlevi olduğu kesindir.

Küçük büyük tüm bilgisayarcılara çabalarında başarılar diliyorum.

ATARI 800 XL TÜRKÇELEŞTİRİLDİ

Orijinal adı ATARI WRITER olan bu paketi burada bu sütunlarda tam olarak anlatmak mümkün değil.

Onu tanımak, ama tam anlamıyla tanımak için kullanmak gerekir.

Biz siz Sevgili Ataricilere sadece tanıştıracağız

Nedir ATARI TÜRKÇE KELİME İŞLEM? İsminin uzunluğu kadar, işlevleri de çok ve her şeyiyle Türkçe olan yardımcınız. Ama hepinizin. Öğrencinin, öğretmenin, iş adamının, sekreterin, yazarın ve hattâ âşıkların.

Niçin ATARI TÜRKÇE KELİME İŞLEM? Sız ve biz Atari'yi sevenler, onu daima ilk sıradan indirmemek için uğraştık. Gördük ki, diğer firmalar bilgisayarlarını Türkçe harfler yazacak duruma getirmeye uğraşıyorlar. Sorduk, soruşturduk ve öğrendik ki, biz de aynı şekilde yaparsak, siz Atari sevenleri, üzeceğiz. O halde en iyiyi ilk yapalım dedik. Ve en kullanışlısını siz Atari sevenlere sunuyoruz. Ama yine ilkiz.

Koyuyorsunuz disketi, dokunuyorsunuz bir tuşa, işte karşınızda Türkçe yazan ATARI'nız. Yazıcınızın özel ve şık anahtarını sağa çeviriyorsunuz, her şeyiyle Türkçe yazıcı. İşiniz bitti. Disketi çıkarın. Yazıcının anahtarını sola çevirin. Karşınızda orijinal ATARI ve YAZICISI.

Sıra, artık bu cici ve kullanışlı programı tanıştırmaya geldi sanırım. ATARİCİ ÖĞRENCİLER, derslerinizde öğrendiklerinizi günü gününe özet mi çıkartmak istiyorsunuz. Ödevlerinizi daktiloyla ve düzgün olarak yazmak istiyorsunuz, fakat daktiloniz yok. Hattâ daktilo yazmayı bilmiyorsunuz. Bugün yazdığınıza yarın bir şeyler ekleyeceksiniz. Okudunuz, dün yazdığınızda cümle düşüklüğü yapmışsınız, çıkaracaksınız, ödev on gün sonra, kalsın diskkette diyorsunuz. Ödevinizde bir kelimeyi yanlış kullanmışsınız, istiyorsunuz ki yeni şeklini verelim. Yazının tümü üzerinde otomatik olarak o kelimeyi değiştirsin. Çözüm ve daha nice çözümler TÜRKÇE KELİME İŞLEM'de mevcut.

Atari'ci öğretmenler, yarın sınav yapacaksınız, soruları yazıp sınav kağıtlarını çoğaltıp, öğrencilerinize dağıtmak istiyorsunuz. Yarın anlatacağınız derslerin özetini çıkartmak istiyorsunuz. Çözümler TÜRKÇE KELİME İŞLEM.

ATARI'ci işadamları ve sekreterler,

Ah... O fiat listeleri. Rutin yazılan birkaç cümle değişik yazılar. Şirket içi yazışmaları. Müşteri mektupları. Bir cümle veya kelimesi ve hattâ bir harfi yanlış oldu diye heba olan bir sürü dosya kağıtları. Daktılo yazmak için geçen o sıkıcı, üzücü zamanlar. BİTTİ.

Artık dertleriniz bitti.

İşte cevap ATARI TÜRKÇE KELİME İŞLEM.

ATARI'NİN YENİ ÜRÜNLERİ

800 XL'DE Pascal DİLİ

Atari 800 XL'in Assembler Editör ve Basic'ten sonra Pascal'ı da çıktı. Pascal, Algol ailesinden bir dil olup, çok yapısaldır. Bu özelliğinden dolayı programlama dilleri arasında iyi bir kullanıcı oranı elde etmiş ve kullanılan önemli dillerden biri olmuştur. Özellikle mühendisler bu dile yönelmiş ve Pascal zamanla Fortran gibi dillerin önüne geçmiştir. Diğer meslekler için de kullanımı uygundur. Son yıllarda ülkemizdeki üniversitelerin bazıları Pascal'ı temel bir öğretim dili olarak düşünmeye başlamışlardır.

Pascal'a yönelmeyi, yukarıda belirttiğimiz yapısallığı, anlaşılırlığı, öğrenme kolaylığı, hızlı oluşu sağlamıştır.

800 XL'in Türkçe Klavyesi Hazırlandı

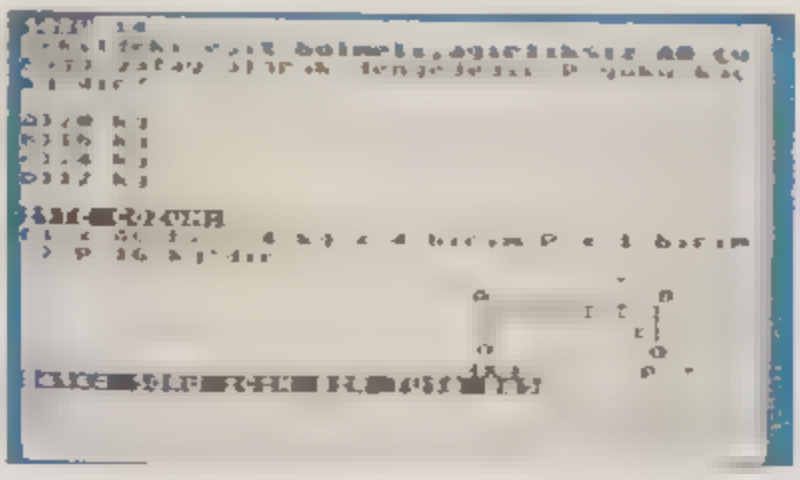
Artık bilgisayarınızı hem İngilizce, hem de Türkçe olarak kullanabilecek, her iki dilde de program hazırlayabileceksiniz. "Atari Turkçe Kelime İşlem" herşeyiyle Turkçe olan yardımcınız. Öğrencinin, öğretmenin, iş adamının, sekreterin ve hemen herkesin kolaylıkla kullanabileceği 800 XL Turkçe Bilgisayar piyasaya çıktı.

İmtihan yapacak öğretmenler, imtihana hazırlanacak öğrenciler, müşterilerine mektup yazacak iş adamları, kayıt tutacak sekreterler vb. İşte en büyük yardımcınız: TÜRKÇE 800 XL.

İkinci İngilizce Kaseti İngilizce Eğitimi Görenlerin Hizmetinde

Birinci kasetin gördüğü olağanüstü ilgiden cesaret alarak hazırladığımız ikinci İngilizce Eğitim Kaseti de piyasaya çıkarılmış bulunuyor.

II. kasette, adres sorma, adres tarif etme konuları yer alıyor.



Ortaokul I, I, III, Fen Eğitim Kasetleri Piyasaya Çıktı

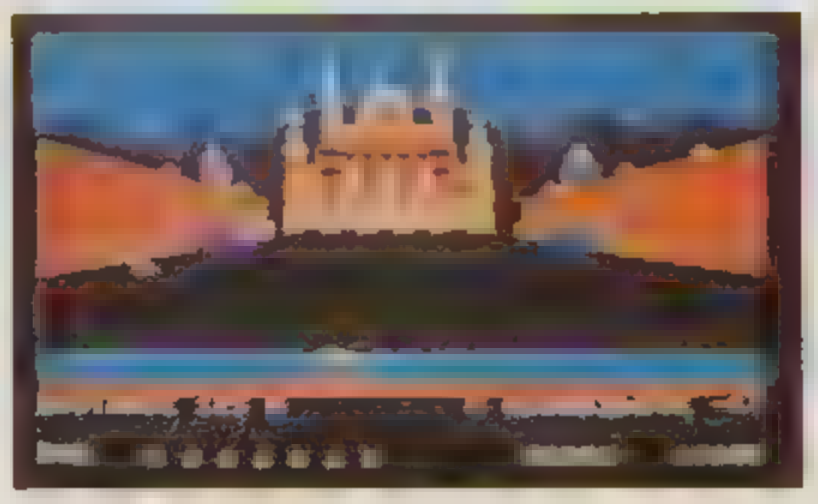
Siz Atari kullanıcılarına, kendinizi deneyip, bilgi duzeyinizi ölçebilmeniz ve eksiklerinizi tamamlayabilmeniz için piyasaya çıkarttığımız eğitim kasetleri dizisine bir yenisini daha ekliyoruz. Yeni çıkarttığımız Ortaokul Fen Kasetleri sayesinde, hem kendinizi imtihanlarınız öncesinde denetleyebilecek, hem de bilginizin hangi seviyede olduğunu öğrenme imkanı bulacaksınız

Ortaokul I, II, III sınıflar için hazırlanan eğitim kasetlerimizde, her sınıfa ait önemli bütün konularla ilgili sorular ve istersenız görebileceğiniz çözümlerini bulacaksınız. Test sonunda ise, başarı yüzdeniz, bilgisayarınız tarafından hesaplanarak size bildirilecektir.

ATARI 800 XL'İN YENİ OYUN DİSKETLERİ

Beach Head 2

İşte size dört değişik aşaması olan çok zevkli ve heyecanlı bir savaş oyunu. Düşman topraklarına saldırıda bulunup, görevinizi yaptıktan sonra geri dönmeye çalışacaksınız. İlk aşamada helikopterle gelecek ve makinalitüfek yaylım ateşine karşı çıkarma yapacaksınız. Askerleriniz makinalitüfek yuvasını susturabilirse, ikinci aşamaya geçeceksiniz. Sonra... sürpriz!



Raid Over Moscow

Moskova'yı havaya uçuracak bir filonun komutanısınız. Uçaklarınızı hangardan ustaca çıkaracak ve Kuzey'e doğru hareket edeceksiniz. Sınırı geçince önce üç şehri yok etmeniz gerekiyor. Ama aynı anda Rusya'dan kalkan uçaklar da A.B.D.'nı bombalayacaklardır. Çabuk olursanız, Kremlin'e varıp, oyunu kazanabilirsiniz.

DATA L.T.D. Ş.T.İ.'İN ATARİCİLERE SÜPER HİZMETİ

ATARI 800 XL bilgisayarlar için

1. SERİ
1. Tapper
2. One On One
3. Stripoker
4. Boulder Dash I
5. Popeye

2. SERİ
1. Bruce Lee
2. Bılardo
3. Chuckıe Eggs
4. Red Baron
5. İce Hockey

3. SERİ
1. Fort Apocalypse
2. Ghostchasers
3. Zorro
4. Strı Poker
5. One Man Droid

4. SERİ
1. Road Race
2. Quası Modo
3. Spy Hunter
4. Nato Comander
5. F-15

5. SERİ
1 007 Jamesbond
2. Bc. Quest For Tires
3 Spy v.s. Spy
4. Poker Sam (konuşmalı)
5. Mıner 2049

6. SERİ
1. Kennedy Approach
2 Pıtfall II
3 Arcon II
4 E.T.
5 Pharos

7. SERİ
1. Boulder Dash II
2. Stealth
3. Whirly Nurd
4. D-Day
5. Atari Org.

8. SERİ
1 Rescue on fractalus
2. Spell Bound
3. Hero
4. Montezuma Reverge II
5. Americana Scooter

her seride 5 program olmak üzere süper seri Her seri 5000 TL 'dır Istediğiniz seriyi kupona işaretleyip ödemeli isteyebilirsiniz

Ayrıca 6-12 yaş çocukların eğitimi için **PLAYFULL PROFESÖR** ve **ASTROGROVER**

Renkli çizim ve grafik yapmanız için **COLOUR SPACE**

ve super program **MAGIC WİNDOW** Harita, diagram, plan, resim yapmanız içindir
programlarının herbirisi 3000 TL.'dir. Magic window 5000 TL.'dir.

Adres: DATA Ltd. Şti. Hakimiyeti Milliye Cad. Emlak Kredi Çarşısı No: 66 Tel: 341 03 93 Üsküdar-İstanbul

Adresim:

Aşağıda işaretlediğim serileri adresime ödemeli gönderin.

1 ☐ 5 ☐ Playful profesör ☐
2 ☐ 6 ☐ Astrogrouer ☐
3 ☐ 7 ☐ Colour space ☐
4 ☐ 8 ☐ Magic window ☐

ATARI 800 XL'İN OYUN DİSKETLERİ

Silent Service

OYUN ADI:	DISKET
	DO-024
	DO-030
AARDVARK	DO-082
ABRACADABRA	DO-053
ACHILLES	DO-064
ACTION QUEST	DO-033
ADVENTURE LAND	DO-075
AIR STRIKE 2	DO-013
AIRRAID	DO-004
AIRSTRIKE 1	DO-022
ALIANAM	DO-022
ALIENS	DO-024
ANDROMEDA	DO-078
ANT EATER	DO-037
APOCALYPSE	DO-080
APPLE PANIC	DO-010
ARCHON	DO-021
AREND	DO-006
AREX	DO-054
ASTRO CHASE	DO-035
ASTROGROVER	DO-082
ASTROID	DO-032
ASTROWARRIORS	DO-029
ATOM SMASHDR	DO-078
AWALLWAR	DO-003
BALLBLASTER	DO-055
BASKETTBALL	DO-009
BC'S QUEST FOR TIRES	DO-038
BEACH-HEAD	DO-086
BEAN MACHINE	DO-020
BEHIND JUGGI LINES	DO-055
BETALYRAE 2	DO-044
BETALYRAE	DO-030
BIBBER	DO-064
BIGBIRD	DO-065
BLOCKADE	DO-049
BLUE MAX	DO-001
BLUE THUNDER	DO-056
BOKS	DO-083
BOOTLEG	DO-081
BOULDER DASH	DO-018
BOXING	DO-049
BRUCE LEE	DO-068
BUCKROGERS	DO-012
BUGGY	DO-022
BULLDOG	DO-028
BUMPER BALL	DO-035
BURGERS	DO-039
BURIED BUCKS	DO-036
CANYON CLIMBER	DO-038
CAPTAIN BEEBLE	DO-051
CAPTAIN COSMO	DO-008
CAPTUREFLAG	DO-015
CAVE RUNNER	DO-042
CAVE RUNNER	DO-043
CAVELORD	DO-065
CAVERNS OF MARS	DO-027
CAVERNS OF MARS	DO-045
CENTIPEDE 3	DO-049
CENTIPEDE	DO-066
CHESS 7.0	DO-034
CHOMPER	DO-046
CHOPLIFTER	DO-011
CLAIM JUMPER	DO-069
CLOWNS & BALOONS	DO-019
COHEN'S TOWER	DO-011
COHES'S TOWER	DO-018
COLLISION COURSE	DO-029
CONAN	DO-085
CONGO MONGO	DO-050
COUNTER MEASURE	DO-062
CRAZYCOPTER	DO-019
CROSSFIRE	DO-022
CRYPTS OF PL.	DO-069
CRYSTAL CASTLES	DO-078
CUTHBERT	DO-063
CYBERNOME	DO-057
CYCLOD	DO-048

CYCLON MASTERS	DO-048
DALLAS	DO-072
DANGER RANGER	DO-081
DEATH STAR BATTLE	DO-013
DECATHLON	DO-063
DECATHLON	DO-063
DEFENDER	DO-005
DELUXE INVADERS	DO-045
DESTINATION UNKNOWN	DO-002
DIGDUG	DO-031
DIMENSION X	DO-019
DONKEY KONG JUNIOR	DO-013
DROIDS	DO-051
DUAL IN DROID	DO-079
DUAL IN DROID	DO-080
E.T.	DO-003
ENCOUNTER	DO-042
EQUESTRAIN	DO-052
ESPIAL	DO-077
FACE MAKER	DO-064
FAST EDDIE	DO-040
FINAL ORBIT	DO-025
FIRE FLEET	DO-040
FIREBIRD	DO-031
FLIP & FLOP	DO-050
FLYACE	DO-031
FOOTBALL	DO-017
FORTUNE	DO-020
GALACTIC CHASE	DO-046
GALAHAD	DO-014
GALAXIANS	DO-068
GETAWAY	DO-020
GHOST BUSTERS	DO-059
GHOSTCHASERS	DO-066
GLAMUOR	DO-058
GOLDMINE	DO-018
GOMOKU	DO-042
GYRUSS	DO-078
HARD HAT MACK	DO-017
HARVEY	DO-030
HAUNTED HILL	DO-023
HOT LIPS	DO-039
HOVER BOVVER	DO-063
INSECTS	DO-043
IRON ROAD	DO-041
JAMES BOND	DO-053
JAW BREAKER 1	DO-037
JAWBREAKER 2	DO-010
JAWBREAKER 4	DO-007
JET BOTT JACK (RESET)	DO-037
JOURNEY TO THE PLANETS	DO-035
JOUST	DO-008
JUGLE BOY	DO-009
JUICE	DO-040

Solo Flight

JUMBO JET PILOT	DO-045
JUMPMAN JUNIOR	DO-041
JUNO FIRST	DO-080
KANGROO	DO-029
KANTICS	DO-002
KAYAK	DO-087
KEYCHASE	DO-064
KEYSTONE KAPERS	DO-057
KICKBACK	DO-024
LANDSCAPE	DO-070
LASER ANTS	DO-038
LASER GATES	DO-077
LAST STARFIGHTER	DO-001
LIFEWIRE	DO-017
LIFEWIRE 2	DO-055
LOCOMOTION	DO-070
LONE RAIDER	DO-052
LONE RUNNER(COLOR VERSION)	DO-060
MANKALA	DO-044
MARAUD 1	DO-023
MARAUD 2	DO-026
MATCHBOXES	DO-039
MEGAGUN	DO-062
METEOR	DO-035
METEOR STROM	DO-050
MICRODEAL SHUTTLE	DO-056
MILLIPEDE	DO-016
MINER 2049'ER	DO-079
MINER 2	DO-036
MISS PACMAN	DO-031
MISSILE	DO-047
MONSTER SMASH	DO-041
MOON PATROL	DO-052

(Devam edecek)

ECZANELER İÇİN ÖZEL

META-TEB 25

HİÇBİR DEĞİŞİKLİK GEREKTİRMEZ

- Gerektiğinde ve istendiğinde bilgisayara bağlanabilen...
- İlaç adını ekranda gösterebilen...
- Otomatik fiş kesebilen "tek" yazar kasa **META-TEB 25**'tir.
- 1987 yılında yapılacak yasal düzenlemede hiçbir değişiklik gerektirmez.

GÜVENİLİRLİĞİ TAMDIR

- 25 departman...
- 291 ilaç programlayan PLU sistemi...
- 80 kolonluk printer'a bağlanabilme...
- İlaç stok kontrolü yapabilme

META-TEB 25'in sadece birkaç özelliğidir.

- 200'ü aşkın ehliyetli ITT servisi güvencesiyle eczane sahiplerinin her an hizmetindedir.

Eczanenize META-TEB 25 alın, yıllarca kullanın.

META TEB 25
"Eczanelere özel..."

Aşağıdaki kuponu kesip "Hayrettin İskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İstanbul" adresine gönderin. Görüşelim, bilgi verelim.

META-TEB 25 ile ilgili bilgi almak istiyorum.
☐ Benimle temasa geçin... ☐ Broşür gönderin.

Eczane .....

Adı, soyadı : .....

Adres .....

.....

Tel No. : .....

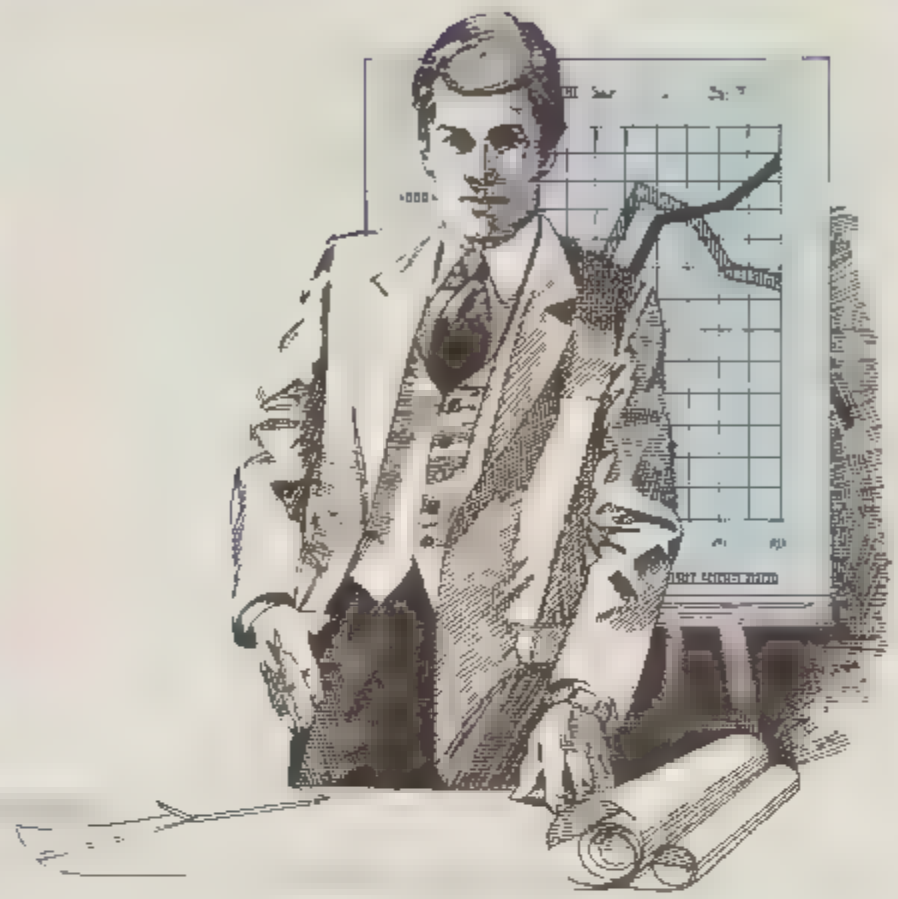
Üreticisi:
ELROMPER Elektronik Komponent Sanayi ve Ticaret A.Ş.

Genel Dağıtımcısı:
ELEKTROMETA Teknik Malzeme Ticaret ve Sanayi A.Ş.
Hayrettin İskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İstanbul
Tel. 160 14 00 (4 hat) Teleks: 26360 elro tr

ATARI İŞ DÜNYASINDA

Anlatan : **Coşkun VARDAN**
Röportaj: **Berna ATAŞER**

"Ne gelen müşteriyi tanıyıp, adresini hatırlayabiliyordum, ne de istediği filmin kaç numaralı kasette olduğunu bulabiliyordum. İşte tam o esnada Atari bilgisayar imdadıma yetişti."



Pek yakın zamana kadar Atari hakkındaki düşüncem, sadece arabaların arkasına yapıştırılan **"I love Atari"** reklamları ile tanıdık çocukların Atari oyunlarını hevesle birbirleri ile konuşmaları idi. Bunlardan, Atari'nin içinde bulunduğumuz yüzyılın en gelişmiş oyun türü olduğunu çıkarmıştım; tam zamane çocuklarının tenezzül edebileceği bir uğraştı. Fakat yanlış düşündüğümü sonradan anladım. Kendi işimi kurduktan sonra, iş adamlarının da ATARI bilgisayarı kullanabileceğini anladım.

Çalıştığım fabrikadan yeterince gelirim olmadığını anlayınca, bir video kaseti satan dükkan açmaya karar vermiştim. Başta herşey çok basit olacak gibi gelmişti. Diğer videoculardan en çok istenilen kasetleri alacaktım ve bir de dükkan kiralıyarak bunları müşterilere kiralayacaktım. Göründüğü gibi herşey çok basitti, taa ki ilk aldığım kasetlerin zamanı geçip de hangi filmleri almam gerektiğini düşünmeye başlayıp, bu arada elimdeki film sayısı başedemiyeceğim kadar artıp, müşterilerimin de bir hayli kalabalıklaştığını görünceye kadar! Artık ne gelen müşteriyi şahsen tanıyıp adresini hatırlayabiliyordum, ne de istediği filmin kaç numaralı kasette, hangi rafın neresinde olduğunu bulabiliyordum. İşte tam bu esnada Atari bilgisayar imdadıma yetişti. Bir meslektaşımla tesadüfen karşılaştığımda, aklıma onun da bu tür problemleri olacağı geldi ve ona dert yanmaya başladım. Onun ise rahat hali ve tavrı bu konuyu çoktan halletmiş olduğunu gösteriyordu. Nitekim bana işinin yolunda olduğunu ve verebileceği tek tavsiyenin detaylı işleri bir Atari bilgisayarına bırakmak olduğunu ve hattâ muhasebe işlerini de bu bilgisayar sayesinde kolaylıkla halledebileceğimi söyledi. Sağdan soldan duyduğum buna benzer tavsiyelerle sonunda bir Atari bilgisayar aldım. Bundan sonrakı işim sadece bu akıllı makinaya ne yapacağımı bildirmekti. Bunu da Özel Dosyalama kullanarak yapacak, gerisine karışmayacaktım. Tüm müşterilerimin adlarını, adreslerini, telefonlarını bu dosya içeriyordu. Buraya müşterilerimin hangi kasetleri aldıklarını da işliyordum. Bu, hem onların ileride unutup aynı kaseti tekrar almalarını önlüyor, hem de bizim en çok hangi kasetin beğenilip seyredildiğini anlamamızı sağlıyordu. Bundan başka elimizdeki kasetleri içeren bir liste de yaptık. Yeni kasetler geldikçe listeye numarasıyla ekliyor, eskileri ise çıkarıyorduk. En çok tutulan filmleri de bir sıralamaya koyup, gelen müşterinin —eğer özel bir seçimi yoksa— kolayca bu filmler arasından seyretmediği güzel bir film seçmesine yardım edebiliyorduk. Tabii, müşterilerin film tercihine göre kolaylıkla bir film önerebilmek için de filmleri konularına göre ayırdık: korku, gerilim, komedi, macera vbs. Filmleri bu başlıklar altında kaydedip, numaraladık. Sonuç olarak benim aklımda hiçbir adres, telefon, numara tutmama gerek kalmadı. Hesap işlerini de Atari'ye yükledikten sonra artık işimin büyümesi bana dert değil, zevk olmaya başladı. Şimdi, yandaki dükkanı da alıp, iş yerimi büyütüp büyütemeyeceğimi düşünmekle meşgulüm.

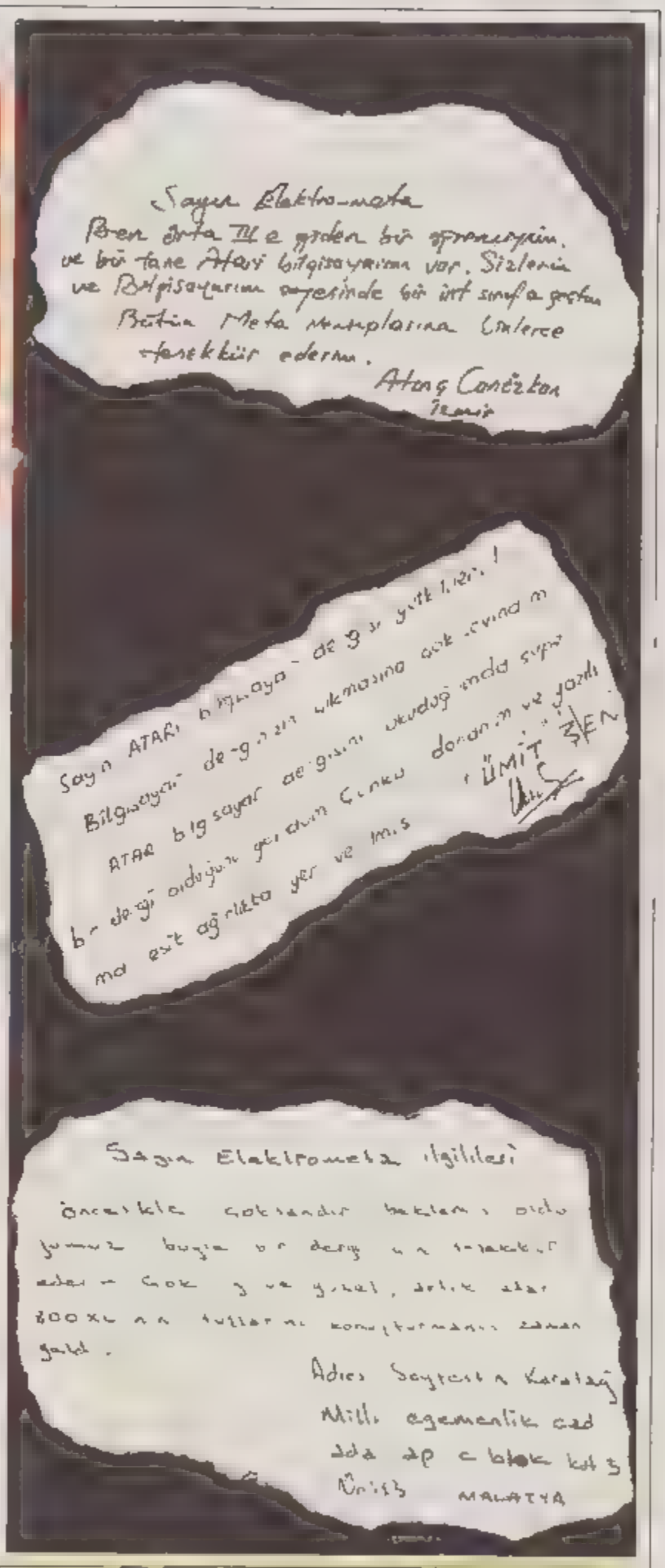
ATARI BİLGİSAYAR DERGİSİ İÇİN NELER DEDİLER

ATARI SAYESİNDE SINIFIMI GEÇTİM

Atari'nin eğitim çağındaki gençlere ne kadar faydası dokunduğunu, İzmir'li ortaokul öğrencisi Atınç Canözkan şu çarpıcı sözlerle açıklıyor:

"Ben orta III'e giden bir öğrenciyim ve bir tane Atari bilgisayarım var. Sizlerin ve bilgisayarım sayesinde bir üst sınıfa geçtim. Bütün Meta mensuplarına binlerce teşekkür ederim."

Çağdaş bir eğitim anlayışından yararlanmak için sizler de Atari'den faydalanın!



Sayın ATARI Bilgisayar dergisi yetkilileri!..
Bilgisayar derginizin çıkmasına çok sevindim.
ATARI bilgisayar dergisini okuduğumda
süper bir dergi olduğunu gördüm.
Çünkü, donanım ve yazılıma eşit ağırlıkta yer
verilmiş.

Ümit ŞEN-Bilecik

Sayın Elektrometa ilgilileri,
Öncelikle çoktandır beklemiş olduğumuz böyle bir
dergi için teşekkür ederim. Çok iyi ve güzel, artık
Atari 800 XL'in tuşlarını konuşturmanın zamanı
geldi...

Seyfettin Karadağ
Malatya

ATARI BİLGİSAYAR SINIF GEÇME HEDİYESİ DEĞİLDİR
SINIF GEÇME ATARI BİLGİSAYAR'IN HEDİYESİDİR
EĞİTİM KASETLERİNİ BİLGİSAYARIMA,
BAŞLARIM ONUNLA DERS ÇALIŞMAYA.
BİLEMEDİĞİM DERSLERİ SABIRLA ÖĞRETİR
HİÇ KIZMAZ DARILMAZ, HEP ARKADAŞÇA DAVRANIR BANA.
İŞTE BU YÜZDEN ÇOK SEVİYORUM ATARI BİLGİSAYARIMI.
ATARI BİLGİSAYAR 800 XL
ATARI TEYP RECORDER
ATARI DISC DRIVE
ATARI PRINTER
QUICK SHOT
JOYSTICK
KASETLER
Orta Öğretim Kasetleri
İngilizce Lisan Kasetleri
Fransızca Lisan Kasetleri
ÖSS Test Seti
ÜYS Test Seti
Anadolu Liseleri Hazırlık
Orta Öğretim Test Seti
Atari Basic 1-2-3-4
İleri Basic Kaseti
Oyun Kasetleri
Kartoteks İş Programı
DİSKETLER
Anadolu Liseleri Hazırlık
Orta Öğretim
Özel Dosyalama
Müşteri İş Programı
Stok İş Programı
Komisyon İş Programı
Doktor İş Programı
Atari Write
Visicalc
Assembler Editor
İleri Basic Program
Oyun Disketleri
ATARI 800 XL
MATEMATİK
Atari Yetkili Bayii
genga
MAKİNA PAZARLAMA LTD ŞTİ
Abdulhakhamit Cad. No: 56 TAKSİM
Tel: 155 16 16 - 150 35 64 İSTANBUL

"Yıllık Ciromda Atari Ürünlerinin Önemli Payı Var"

"Atari bayiliğini 1985 yaz başında aldım. Almakla da çok isabetli karar vermişim.

Atari'ye olan ilgi çok fazla. Biz de bu ilgiyi değerlendirmek amacı ile, kullanıcıya pekçok hizmet götürüyoruz. Özellikle satış sonrası hizmetlerimiz kullanıcıyı çok memnun ediyor."

Dergımizde, gerek okuyucularımızdan gelen mektupları cevaplayan köşemızde, gerekse de bilgısayar kullanan kişi ve kurumları ele alan sayfalarımızda, sızlerin de ılgısını çeken çeşıtlı konuları ele almaya özen gösterıyoruz.

Acaba, Atari üretiminden siz kullanıcıya kadar uzanan çizgi boyunca, önemlı bır rolü üstlenen bayılerimizin düşünceleri, yaklaşımları nasıl? Atari bayii olmaktan memnunlar mı?

Işte bu değişık köşemiz de Atarı ba-

yileri, kendilerini tanıtacaklar ve kullanıcılara nasıl hızmet verdiklerini anlatacaklar

Adı Göge Kom. Şirketi.
Adresi: Söğutlüçeşme Cad. 129/70
Kadıköy-İstanbul
Tel: 345 37 29 - 336 60 54
Konuğumuz: Hayri AŞAR

Atarı, Commodore, Olivetti, Multitech, Sınclair ve Sony'nin bayiliğini yapıyor.

Aşar, bilgisayar pazarlamasına ve hızmet vermeye nasıl başladığını şöyle anlatıyor:

"Üç yıl önce spectrum ile başladım. O zamanlar İstanbul'da bile bilgisayar bayıliği çok azdı. Ben ilklerinden bırıyim dıyebilirim. Ancak, sadece bir tıcarethane değıldı bayıliğim. Üç yıl önce de eğıtım amaçlı faaliyetlerimiz vardı. Bugun aynı şevkle bu hizmetı sürdürüyoruz

Atari bayiliğini ise, 1985 yaz başında aldım. 800 XL'in o zamanlar az sayıdaki programları ile başladık. Şimdi ise çok sayıda program ve oyunu var. Tabii, böylece kullanıcıya daha iyi ve nitelikli hizmet verebiliyoruz. Kullanıcıya bol ve çeşıtlı program sunabıldığımız ıçın, müşterilerimiz bu hizmetten oldukça memnun kalıyorlar."

Sohbetimız koyulaştıkça, sayın Aşar'a daha net cevaplar alabılmek için sorularımızı yöneltiyoruz.

— Sayın Aşar, rakam verebilir misiniz? Örneğin, 1986'da kaç tane 800 XL sattınız? Disket satışlarınız doyurucu mu?

Çayından bir yudum alan Aşar, gayet açık bir ifade ile şöyle anlatıyor:

"Bu yıl, şu ana kadar 150 adet civarında 800 XL satmış bulunuyoruz. İyi bir rakam. Program ve oyun disketi satışımız ise, 2000'in üstündedir. Bu alanda büyük bir potansiyel mevcut.

Ancak, biz sadece bilgisayar satışı ile kendimizi sınırlamıyoruz. Kullanıcıya satış sonrası sonsuz sayıda hizmet sunuyoruz. Ve bunun için de ücret talep etmiyoruz. Bu da ilgiyi arttırıyor ve yeni müşteriler sağlıyor bize."

En çok hangi program ve oyunların rağbet gördüğünü ise Aşar şöyle açıkladı:

"Özellikle **eğitim programlarının** tümü. Atari'nın bu tür programları hem çok faydalı, hem de çok cazip. İlk, orta, lise ve üniversiteye hazırlık programları çok rağbet görüyor.

Oyunlardan ise, özellikle **River Raid, Bruce Lee, Boulder Dush, Super Zaxon, Tennis, Pole Position, Zorro** ve **One on One** önde geliyor."

Bu arada, müşterilerinin kimler, hangi yaştan kullanıcılar olduğunu soruyoruz. Aşar, daha çok eğitim çağındaki gençlerin 800 XL satın aldığını, ancak bunun yanında babalarının da 800 XL'in kartotex programlarından, kendi işyerlerinde yararlandıklarını belirtti.

"800 XL, sizce nasıl bir bilgisayar Sayın Aşar?"

"Atari 800 XL, 256 rengi, 4 kanalı, 3,5 oktav sesi ve eşsiz grafiği ile bütün bilgisayar severleri tatmin edebiliyor. Çok rahat ve zevkli kullanımı var.

Diğer bilgisayarlara oranla, hemen hemen hiç arıza yapmaması, bizi de, kullanıcıyı da çok memnun ediyor."

Aşar, müşterilerine götürdükleri hizmetleri şöyle özetliyor:

"Daha geniş bir çevreye ulaşabilmek amacı ile, taksitli satışlarımıza, ilk kurulduğumuz günden beri devam ediyoruz. Taksitlerimiz, ailelerin bütçelerini zorlamayacak kadar uygundur.

Yurt dışında, özellikle A.B.D. ve Almanya'dan getirttiğimiz oyun programları ile, kullanıcıya değişik hizmetler vermek mümkün oluyor.

Ayrıca 800 XL satışı ile, çeşitli armağanlar da veriyoruz. Bu husus müşteriyi oldukça memun ediyor.

Yerli ve yabancı dergileri indirimli olarak satarak, kullanıcının yayın ihtiyacını karşılamaya çalışıyoruz."

Aşar, Atari satışlarından ne ölçüde memnun olduğunu da şöyle ifade ediyor:

"Yıllık cirom içinde Atari ürünlerinin payı büyük."

COMDEX 1986 LAS VEGAS, A.B.D.

Ünsal ÇAKMAK

Her sene düzenlenen Bılgısayar Fuarı, bu yıl A.B.D.'nin Las Vegas şehrinde, 10-14 Kasım tarihleri arasında açık kaldı.

Dunyadaki bütün bılgisayar firmalarının katıldığı ve her yıl sonbaharda yapılan bu fuarı bu yıl günde ortalama 80.000 kişi gezdi. Halka kapalı olan, sadece bayilere, basına ve davetlilere açık olan bu fuarda, bılgisayar dünyasının yenılıkleri gösterıldı. Bu yenilikler arasında, ekrandaki görüntünün netliği, üç boyutlu grafik çizimleri ve yeni çıkan mikro ışlemciler için çok çeşitli programlar, ilk göze çarpanlardı.

Bütün pavyonlarda, şirketler yeni ürünlerini göstermek için birbırleri ile yarış ediyorlardı.

ATARI firmasının davetlisi olarak gittiğim COMDEX 1986'da ATARI pavyonu, en çok ilgi gören pavyonlardan biriydi. ATARI pavyonunda, 520 ST, 1040 ST, 800 XL ve 65 XE bılgısayarları teşhir edılıyordu.

520 ST ve 1040 ST için yapılmış bütün programları şirketler kendıleri gösterdıler, bu da ATARI'nin büyük bir kalabalık toplamasına neden oldu.

Kısacası, ATARI pavyonunda bılgisayarlardan zıyade, programlar teşhır edildı.

Diğer pavyonlarda ise, şirketler yeni ürünlerini göstermek için, bırbırleri ile yarış edıyorlardı.

Sınırları zorlayan gençliğe, sınır tanımayan bir telsiz:

Amerika'nın "1" Numaralı Telsizi

GENERAL ELECTRIC

Şimdi Türkiye'de

Gençler!..

Şimdi sınır tanımayan, performansı yuksek, güvenli bir telsiziniz var.

General Electric!
Amerika'nın "1" numaralı telsizi!

Yeni telsiziniz, arkadaşlarınız, dostlarınız ve sevdiklerinizle renkli dünyanızı odanıza taşıyacak. Size yeni dünyaların kapısını aralayacak, özgür ve sağıklı bir haberleşme olanağı yaratacak.

Bir telsizde aradığınız her şeyi, General Electric'te bulacaksınız.

Telsizde General Electric'i seçin. Meta güvencesinden yararlanın.

Turkiye Genel Dağıtımcısı
META ELEKTRONİK ENDÜSTRİ VE TİCARET A.Ş. Hayrettin İskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İSTANBUL Tel 158 24 80 (8 hat) Telg Elrotame Teleks 26360 elro tr

ORHAN YAZICIOĞLU
Cemalpaşa Mah 283 Sok. No. 34
ADANA Tel: 328 25

MARTEL TELSİZ VE ELEKTRONİK TİC. A.Ş.
RUHİ SOKMAN
Gar Önü K. Aygün İş Hanı No 3
ADAPAZARI Tel: 156 38

TELPA
İNCİ E. JGEN CANGÖKÇE
Sezenler Sok. Sezen Han No 8/4
Sıhhiye-ANKARA Tel: 29 89 99

SES VİDEO TV
MUHİTTİN ÇELİK
Osmancık Cad. No 24
ÇORUM Tel 26 51

YABAN ELEKTRONİK
ABDURRAHMAN KORKMAZ
Atatürk Bulvarı Dokumacı Pasajı
DÜZCE Tel 55 06

DİLEK ELEKTRONİK
HAMZA TANRISEVEN
Bat Pazarı No 10
EDİRNE Tel: 39 18

DALYAN ELEKTRONİK
ENGİN DALYAN
Yunusemre Cad. No 109/A
ESKİŞEHİR Tel: 448 54

SENKRON ELEKTRONİK
NEDİM GİDER
Hükümet Cad. Anadolu Bankası yanı
No. 104
GEBZE Tel: 17 92

SANKOM
MUZAFFER ŞAFAK
Barbaros Bulvarı No. 25/3
Beşiktaş-İSTANBUL Tel: 160 46 84

NEZİH ÇARŞIBAŞI
Sabuncuhan Cad. No 75
Eminönü-İSTANBUL Tel: 522 77 46

ORVİ ELEKTRONİK
Macarkardeşler Cad. No. 13
Fatih-İSTANBUL Tel 52 47 56

OSCAR CHARLİE
OSMAN BÜLENT CİLLOV
Altıyol Vişne Sok. No. 46
Kadıköy-İSTANBUL Tel: 336 35 91

SARUHAN ELEKTRONİK A.Ş.
Yüksekkaldırım Cad. No 69
Karaköy-İSTANBUL Tel 149 70 69

OĞURLU TELSİZ
İLHAN OĞURLU
İnönü Cad. No. 204/A
Üçyol-İZMİR Tel: 27 07 31

BİLSAN ELEKTRİK PAZ. TİC. VE SAN. LTD. ŞTİ.
İstiklal Cad. No 157/A
İZMİT Tel: 82 64

YANKI ELK. LTD. ŞTİ.
Hürriyet Cad. Mako İş Hanı 20-21
KARABÜK Tel 73 32

GÜRSES ELEKTRONİK
SULEYMAN USLU
Ortacami Cad. No. 01
KRD. EREĞL. Tel 33 73 6 59

ADA TELSİZ
ORHAN ABDULLAH TIRYAK
Devlet Yolu Mah. Yalova Cad. No. 34
KARAMÜRSEL Tel: 47 87

OTOMAK PAZARLAMA
CELALETTİN SİNA SİNAGİL
Şems Mah. Şeyh Galip Sok.
Şükran Han Kat 3 No 401
KONYA Tel: 405 63 302 39

GÜRŞAL ELEKTRONİK
SALİH ŞOLEN
Cumhuriyet Cad. Nur İş Hanı
No 34-35
KÜTAHYA Tel 36 56

TELKOM PAZARLAMA
ORHAN ARSLANDOĞDU
Hacıoğlu Çarşısı No 57-60
KÜTAHYA Tel 51 37

ANAR ELEKTRONİK
İSMAİL ANAR
Cumhuriyet Mah. Cumhuriyet Cad.
No. 118/B
Turgutlu-MANİSA Tel: 15 03

SEDAFON ELEKTRONİK
AHMET KAYA
Çakmak Cad. No. 92/D
MERSİN Tel 230 22

EL-BO ELEKTRONİK
Saatli Kule Cad. No. 11/1
MUĞLA Tel 16 64

Bölge Satış Büroları
ADANA: Gazipaşa Bulvarı No. 17 Dönmez Apt. Zemin kat Tel 333 92
ANKARA: İkinci Cad. 74/A, Bahçelievler Tel: 13 81 63
SAMSUN: Cumhuriyet Meydanı, Kaptanoğlu Cad.
Emin Arif Tuksal İş Hanı, No. 16/11, Kat 2 Tel 168 12

Aşağıdaki kuponu keserek, "META A.Ş. Hayrettin İskele Cad. 11/4, Beşiktaş-İstanbul" adresine "**TELSİZ**" rumuzu ile lütfen gönderin. Görüşelim, bilgi verelim.

General Electric Telsiz hakkında bilgi almak istiyorum

☐ Benimle temasa geçin ☐ Broşür gonderin

Firma ismi
Adı soyadı
Adres

Telefon

```
400 PRINT"
410 PRINT"
420 PRINT"
430 PRINT"
440 PRINT"
```

BASIC ÖĞRENELİM

REM

Remark kelimesinin kısıtlanışı, basında bulunduğu satır için bilgisayar hiç bir işlem yapmaz.

```
10 REM SAYILAR İÇİN " " KULLANILMAZ.
20 PRINT 23+14
30 REM değişkenler için kullanılır.
40 PRINT "OTUZYEDİ YAZIYOR"
RUN
37
OTUZYEDİ YAZIYOR
```

REM programlarınız içine açıklayıcı notlar koymanıza yarar.

LIST kısaltılmışı L.

Bilgisayara hafızadaki BASIC programı sıra ile yazmasını, listelemesini bildirir, bu sıralama Yazıcı (Printer)ya yaptırılacaksa L."P:" 50 gibi programın bir bölümünü görmek için yazılmasını istediğimiz kısmın ilk satır numarası ile son satır numarasının arasına bir virgül koyarak yazın.

```
LIST 30,60
RETURN
```

Bize 30 numaralı satırdan 60 numaralı satıra kadar program listemizi verir.

LET

değişken (variable)lere değer vermek için kullanılan emirdir.

İki türlü değişken vardır.

1. Harfli değişkenler
2. Sayılı değişkenler

Harfli değişkenler daima $ işareti ile biterler.

A$, SAY$, BAG$ gibi

```
 5 DIM A$ (20)
10 LET A$= "HERHANGİ BİR CÜMLE"
20 PRINT A$
RUN
HERHANGİ BİR CÜMLE
```

ATARI BASIC'te değişkenlere değer verirken LET yazmak veya yazmamak serbestir, fakat diğer bazı bilgisayarların başında, LET olmayan değer verme emirlerini kabul etmezler.

```
10 A=20
```

Bundan böyle A'nın değeri 20 olacak demektir.

```
20 ? A,2*A,A/5
RUN
20 40 4
```

İki satır daha ilave edilir

```
30B=A/2
40 ? B,3*B,B/10
RUN
20 40 4
10 30 1
```

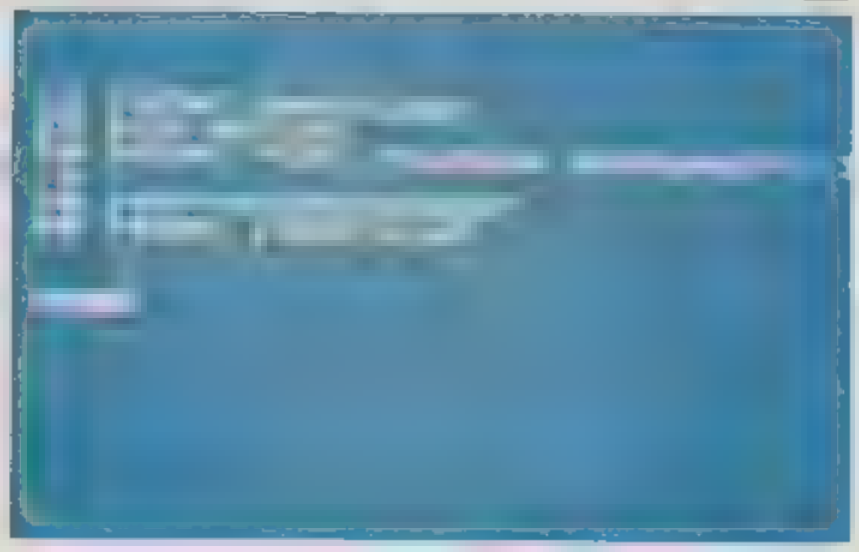
Şimdi öğrendiklerimizi bir programda kullanalım.

```
10 REM BİR KARENİN ÇEVRESİNİ BULALIM.
15 DIM D$(20),M$(20)
20 K=5
30 D$="KARENİN ÇEVRESİ"
40 C=4*K
50 PRINT D$;"=";C
RUN
KARENİN ÇEVRESİ = 20
```

Yirmi ne? Programımızı biraz değiştirelim 35 M$ ="santim" fakat 50 numaralı satıra bir ilave lazım.

```
LIST 50
 50 PRINT D$;"=";C
```

CTRL ve ok tuşuna basarak cümlenin sonuan gelip satırı



```
50 PRINT D$;"=";C,M$ yapalım.
RUN
KARENİN ÇEVRESİ 20 SANTİM
```

Lütfen D$'yi D dolar olarak okumayın, kendinizi D string demeye alıştırın. BASIC'te $ String diye okunur ve dizi, sıralanmış sesler anlamına gelir.

Harfli değişkenler yahut diziler büyük harfle başlar, içlerinde sayı da bulunabilir.

KATS$,X 11$, RIZA 8$, A8$, SAAT$, SAYI$ fakat (.,;"—) gibi işaretler dizilere konmaz.

INPUT kısaltılmışı I.

Bu emir bilgisayara bizim bir değeri bildirmemiz için kullanılır.

```
10 INPUT A
```

Yanı A'nın değeri ne olacak? Ekrana soru işareti gelir ve bu değeri girip RETURN tuşuna basana kadar bilgisayar bizi bekler.

Bilgisayara neye ait bir değeri bildireceğimizi daha kolay anlayalım diye.

```
10 PRINT CHR$(125)
15 DIM A$(20)
20 PRINT"KAÇ YILINDA DOĞDUNUZ?"; :INPUT A
30 A$="YAŞINDASINIZ"
40 PRINT 1986—A;A$
RUN
```

Ekranda KAÇ YILINDA DOĞDUNUZ?
yazısını göreceksiniz ve siz A'nın değerini mesela 1969 girince 17 YAŞINDASINIZ yazar.

GOTO kısaltılmış G.
GOTO'dan sonra bir satır numarası kullanılır.

```
30 GOTO 70
```

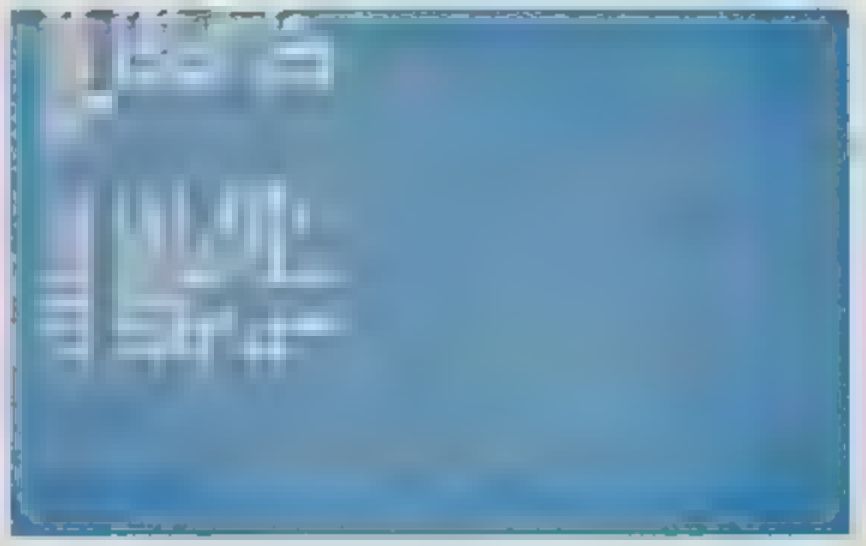
gibi; manası 70 numaralı satıra git.

```
10 PRINT 2 * 2
RUN
```

ekrana bir kere 4 yazıp duracaktır.

```
10 PRINT 2 * 2
20 GOTO 10
RUN
```

Biz durdurana kadar 4 yazar program 20 no'lu satıra her gelişinde tekrar 10 numaraya atlayacak ve devam edecektir.



```
END
```

Dur demektir. Program bitmiştir, kullanılması arzuya tabidir.

Aşağıdakı iki program da aynı işi yapar.

```
10 LET A=5
20 LET B=10
30 PRINT A * B
40 PRINT B/A
RUN
50
2
```

```
10 LET A=5
20 LET B=10
40 PRINT B/A
60 PRINT A*B
70 END
```


ATARI
REKLAM SERVİSİ

Renklı Reklam

Arka Dış Kapak: 300.000.— TL.
Arka İç Kapak : 200.000.— TL.
Ön İç Kapak : 200.000.— TL.

İç Sayfa Tam : 150.000.— TL.
İç Sayfa Yarım : 75.000.— TL.

Sıyah—Beyaz:

Arka Dış Kapak. 250.000.— TL.
Arka İç Kapak : 150.000.— TL.
Ön İç Kapak : 150.000.— TL.

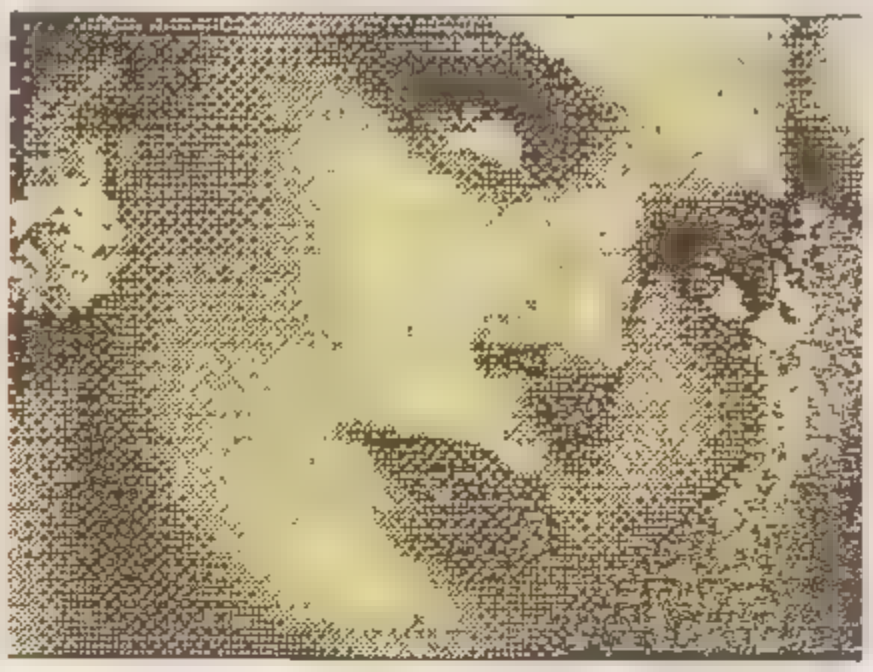
İç Sayfa Tam : 100.000.— TL.
İç Sayfa Yarım . 50.000.— TL.

Tel· 158 24 80/Atari

ATARI
ABONE SERVİSİ

Atari Bilgisayar Dergisi'ni edinmenin en kolay ve sağlıklı yolu abone olmaktır. Abonelik, size derginin duzenli ve temiz olarak ulaşmasını sağlar.
İlerde abonelerimiz için oluşturabileceğimiz ek olanaklardan da yararlanma hakkına sahip olacaksınız.
Atarı Bilgisayar Dergısı'nin 1 yıllık abonelığı:
15.000. TL.
Yurtdışı abonelik
30.000.—TL.
K.K.T.C 'de.
20.000.—TL.
Abone havale bedellerini,
AKBANK-BEŞİKTAŞ
Hesap No: 5890'a
yatırabılırsiniz.

ATARI 1029 YAZICI İLE EKRANI KAĞIT ÜZERİNE GEÇİRMEK



Atari bilgisayar setınızı geliştirmek için teyp recorder yerine disk drive veya printer ekleyebilirsiniz.

Disk drive ile işlemleriniz daha çabuk olacak ve programlarınız daha çeşıtlı olacaktır. Printer ile de yaptıklarınızı kağıt üstünde görebileceksiniz.

Atari printerlerin özelliği, hiçbir arayüzeye ihtıyaç göstermeden, doğrudan bilgisayara bağlanmasıdır.

Atari 1029 yazıcıların fiatlarının uygun ve dış görünümünün çok güzel oluşunun yanı sıra, her inçte 5 veya 10 karakter yazma kapasitesi var ve grafik çizimleri için çok elverişli.

Atari 1029 Printer (yazıcı)lerin içinde çıkan el kitabını okuduktan sonra, kendiniz bazı işlemler yaparak, bu yazıcıyı kullanmak isteyeceksiniz.

Bu yazıda size bazı kolaylıklar göstermeye çalışacağız.

1029, yedi nokta boyunda ve 480 nokta genişliğinde satır yazabilen bir nokta basıcı (dotmatrix) yazıcıdır.

Ekranı doğrudan yazıcıya geçirmek için, aşağıda bir program bulacaksınız.

Sadece yedi nokta boyunda? Peki karakterlerini nasıl yazacaksınız?

Grafik modunda yedi satır boya bir satır en düşünebiliyor musunuz? Yazacağınız işte budur. Alt satırın değeri 1'dir, ikinci satır 2 ve sonra 4, 8, 16, 32 ve sonuç olarak en üst satırın değeri 64.

Evet doğru okudunuz-128 değil.

Böylece, eğer en alt satırda tek bir nokta ve en üst satırda da tek bir nokta isterseniz CHR $ (65) yazacaksınız. En alt satır için 1 artı, en üst satır için 64.

Şimdi bunu bir adım ileri götürelim. Standart yatay 8 bit ekran bilgisinin, üst yedi satırını, 1029'un anladığı şekilde düşey 7 bit'e çevirmeye çalışın. Eğer ekranın tümünü yazmak isterseniz, bir sürü 'bıt' işlemi gerekecektir.

Şımdi parasını 1029'a yatırmış olanlar için bir çift sözüm var: daha fazla araştırmayı bırakın ve Program 1'i yazın ve kullanmadan önce diske saklayın.

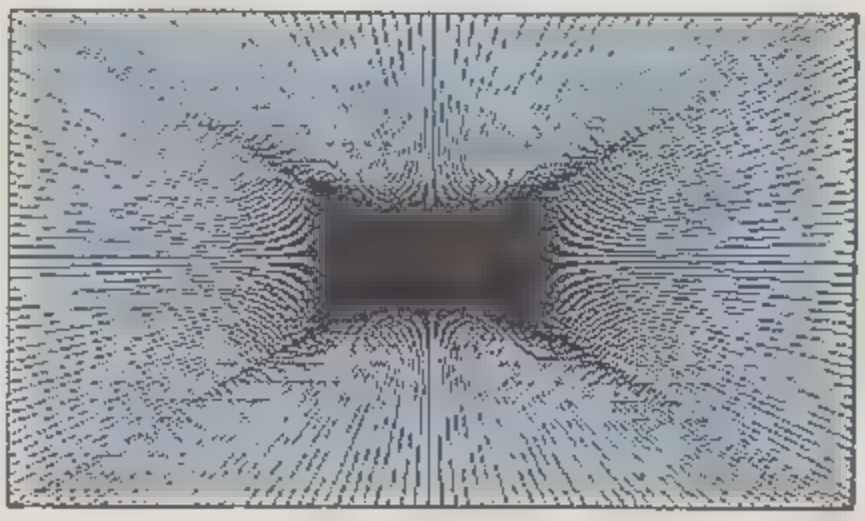
Elbetteki bu sadece bir alt-yordamdır ve kendi resım ekranınızı belirlemek ıçin, kendi programınızla birlikte kullanılır.

Eğer bır örnek istersenız, program 2'yi yazın, böylece temel bır desenle kaplanmış olan bir grafik 8 ekranı elde edeceksınız (şekil 1'e bakınız.)

Değişken OFFSET'ı 0 ile 169 arasında bır değer olarak belirleyin. Bu kağıt üzerindeki resimin soldan sağa OFFSET'idir (baskı bıçimı).

Eğer eserınızin kağıdın sol kenarı kaplamasını isterseniz, 0 olarak belirleyin veya eserınızin kağıdın sağ kenarını kaplamasını isterseniz 160 olarak belirleyin. Fakat göze daha hoş gözüken, ortalanmış bir resim için OFFSET değeri 80 olmalıdır.

1029 yazıcınızı açın ve RUN yazın. Ekranın tümü yazıcıya aktarılacaktır.



Şekil: 1 Program 1 ve 2'yi kullanarak elde edilen ve kağıda geçirilen görüntü.

PROGRAM YAPISI

2000 Ekran adresini bulur, IOCB! sayısını kullanmak için IOCB değişkenini belirler ve OFFSET'in 0 ile 160 sınırları içinde olup olmadığını kontrol eder.

20010 Atari Basic'e bir IF veren küçük bir hile kullanır. ..... . THEN ..... ELSE komutu. Eğer PEEK (1570)-6 (dönüştürücü yüklenmiş) THEN kontrol satır 20020'ye geçecektir, ELSE 20010 satırının geri kalan kısmını etkileyecek ve dönüştürücü 6'ıncı sayfaya okunacaktır.

20020 Yazıcıyı açan ve satır başlıklarını yazıcıya aktaran LOOP'un başlangıcı.

20025 İşte yine ON GOTO hilesi. Kağıda boş ekran noktalarının OFFSET sayısını yazın.

20030 USR çağırmak. Aynı zamanda bize bir sonraki yazılabilir satırı vermek üzere 280(7 40) değerini değişken EKRAN'a ekler.
Programın geri kalan kısmı, dönüştürücü için kullanılan verilerdir.

Atari bilgisayar setinizi printerle de zenginleştirebilirsiniz. Yaptıklarınızı kağıt üzerinde görmek imkanını printer sağlayacaktır size. 1029 Printer'in (yazıcı) uygun fiatı ve dış görünümünün çok güzel oluşu, satın almanız için yeterli olacaktır.

PROGRAM 1

```
20000 SCREEN=PEEK(88)+256*PEEK(89) IOCB=1 IF OFFSET 160 OR OFFSET<0 THEN OFFSET=
0
20010 ON PEEK(1570)=6 GOTO 20020 RESTORE 20040 FOR I=0 TO 171 READ A POKE 1536+I
,A NEXT I
20020 FOR PR=0 TO 27 CLOSE #IOCB OPEN #IOCB,8,0,"P " ; #IOCB,CHR$(27 ,"9" CHR$(2
7),"A",CHR$(1),CHR$(64+OFFSET)
20025 ON OFFSET=0 GOTO 20030 FOR I=1 TO OFFSET ? #IOCB,CHR$(0), NEXT I
20030 DUMMY=USR(1536 IOCB,SCREEN) SCREEN=SCREEN+280 NEXT PR RETURN
20040 DATA 104,104,104,10,10,10,10,141,182,6,104,141,173,6,104
20050 DATA 141,172,6,169,0,141,183,6,32,54,6,24,173,94,6,105,1,141,172,6,173
20060 DATA 95,6,105,0 141,173 6,238,183 6 173 183,6,201,40 208,225 96,162 0,24
20070 DATA 173,173,6,157,95 6,173,172,6,157,94,6,105,40,141 172,6 173,173,6 105
20080 DATA 0,141,173,6,24,138,105,6,170,224,37,144,221,162,0 14,255,255 62 174,6
20090 DATA 14,255 255,62,174 6,14,255,255,62,174,6,14,255,255,62,174 6 14,255 25
5
20100 DATA 62,174,6,14,255,255,62,174,6,14,255 255,62,174,6,232 224 8,208,209,17
4
20110 DATA 182,6,169,11,157,66,3,169 174,157 68 3,169,6,157 69,3 169,0 157,73
20120 DATA 3,169,8,157,72,3,32,86,228,96
```

PROGRAM 2

```
10 GRAPHICS 24
20 FOR I=0 TO 319 STEP 5
30 COLOR 1 PLOT I,0 DRAWTO 319-I 191 NEXT I
40 FOR I=191 TO 0 STEP -4
50 PLOT 0,I:DRAWTO 319,191-I NEXT I
60 GOSUB 20000
70 END
```

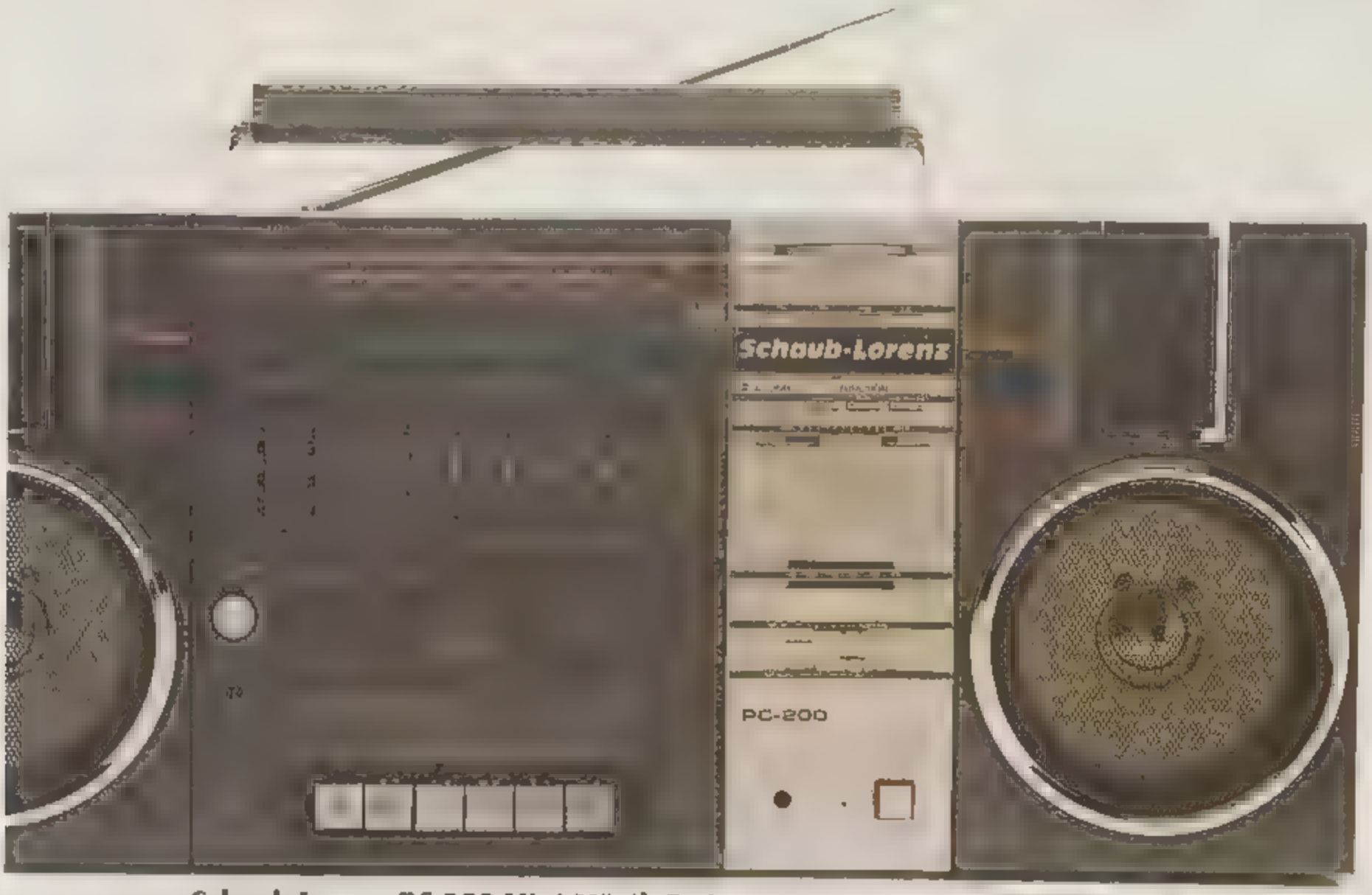
MÜZİK SCHAUB-LORENZ'DEN DİNLENİR

Çıkış güçlü / Ses berrak / Ekolayzır 5 bant

Geniş seçme olanağı... Güçlü ses... Net müzik... Üstün kalite... Schaub-Lorenz'den müzığın gerçeğini, aslını dınleyin. Bütçenize, zevkınize uygun bır Schaub-Lorenz'i mutlaka bulacaksınız.

Schaub-Lorenz RT-850 Mini Müzik Seti
FM stereo, kısa, orta, uzun dalga radyo bantları / 20 watt ses çıkışı / 5 bant grafik equalizer / 4 hoparlör / Harici hoparlör girişi / Harici mikrofon / Otomatik kayıt kontrolü / Otomatik stop / FM stereo göstergesi / LED'li güç göstergesi.

Schaub-Lorenz P 40 L Mini Müzik Seti
FM stereo, orta, uzun dalga radyo bantları / 4 hoparlör 5 bant grafik equalizer / Harici mikrofon / Harici hoparlör girişi / Otomatik kayıt kontrolü / Otomatik stop / FM stereo göstergesi / LED'li güç göstergesi



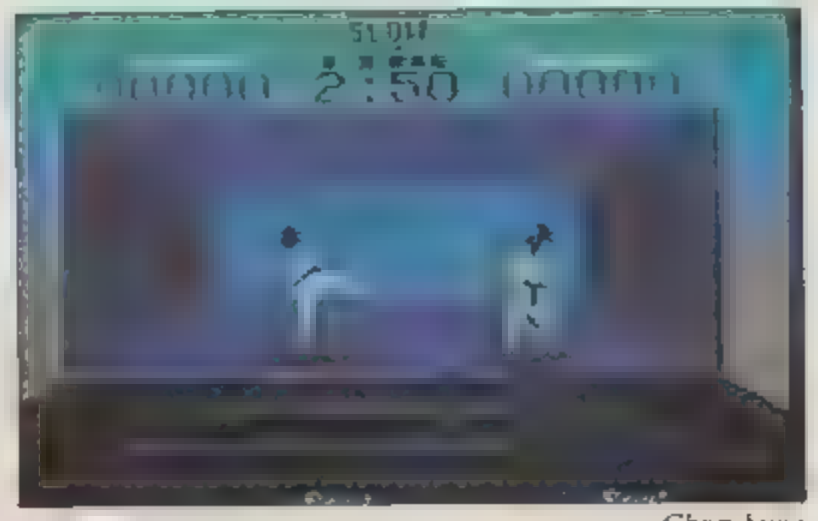
Schaub-Lorenz PC 200 Mini Müzik Seti

2 x 20 watt: Çıkış güçlü! Ayrılabılır kolonlar!
5 bant grafik equalizer: Zevkinize göre bas/tiz ayarı!
LED'li güç göstergesi: Distorsiyonsuz müzik!
Dolby sistem: Gürültüsüz-hışırtısız net müzik!
4 hoparlör: Dört dörtlük ses! Harici hoparlör girişi.
Yayın: FM stereo, kısa, orta, uzun dalgalı radyo bantları.
Kayıt: Otomatik kayıt kontrolü
Stop: Tam otomatik

Üreticisi: **META Elektronik Endüstri ve Ticaret A.Ş.**
Genel Dağıtımcısı: **ELEKTROMETA Teknik Malzeme Ticaret ve Sanayi A.Ş.**
Hayrettin Iskele Cad. 11/4 Beşiktaş-İstanbul / Tel: 160 14 00 (4 hat) /
Telg. Elrotame / Teleks: 26360 elro tr

Schaub-Lorenz
Çıkış güçlü. Ses berrak. Ekolayzır 5 bant.

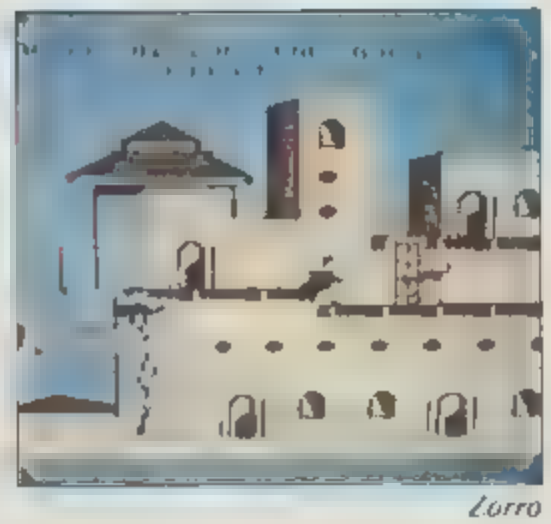
Pole Position



Chop Suev

AYIN BEĞENİLEN OYUNLARI

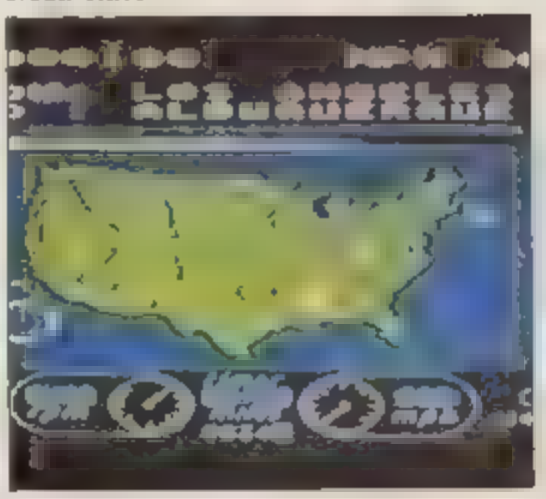
Sea Fox



Zorro

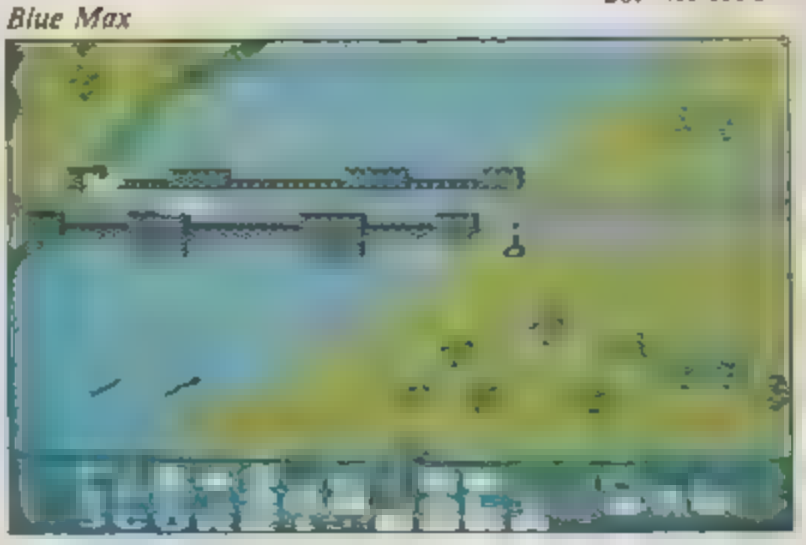
01. ZORRO
02. ROAD RACE
03. F-15 STRIKE EAGLE
04. POLE POSITION II
05. KENNEDY APPROACH
06. ONE ON ONE
07. THE LAST STARFIGHTER
08. SPY; THE ISLAND CAPER
09. ELECTRAGLIDE
10. BOULDER DASH I
11. JAMES BOND
12. CHOP SUEY
13. RIVER RAID
14. SEA FOX
15. POKER SAM
16. BLUE MAX
17. BASKETBOL
18. FUTBOL
19. GOONIES
20. MERCENARY

Road Race



Basketball

Blue Max



800 XL'DE GRAFİK

Atari 800 XL'de 16 Grafik Modu mevcuttur. Geçen sayıda başladığımız bu grafik modlarının açıklamasına devam ediyoruz.

Bu aykı grafik yazımıza küçük bır programla başlayalım.

```
10 GRAPHICS 1
20 POSITION 2,5
30 PRINT # 6; "ATARI
BİLGİSAYAR"
```

Ekranda büyük harflerle ve turuncu renkle yazılmış "ATARI BİLGİSAYAR" yazısını görüyoruz. Ekranın altında metin kısmında ise, READY yazısı gözükür.

Şu anda işletim sistemi karakter setinin yarısını, büyük harfleri görebilmektedir. Hafızada belli bir adreste sistemin hangi harfleri görmesi lazım geldiğini belirleyen bir değer vardır. 756 no.lu adreste normal olarak 224 sayısı vardır. Bunu kontrol edelım:

PRINT PEEK (756)

yazıp, RETURN'a basalım, 224 sayısını göreceğiz.

Yazımızı küçük harflere çevırmek için 756'daki 224'değerını 226'yla değiştirmek lazım. Bunun için de,

POKE 756, 226

yazıp, RETURN'a basalım. Evet büyük harfler küçük harf oldu, ama ekrana bir sürü kalp resmi doldu. Bunun sebebı, 756 no.lu adrese 226 değeri konulunca karakter setindeki boşluğun kalbe dönüşmesidir. Bundan kurtulmanın iki çaresi vardır.

Bırıncısı, karakter setını yeniden düzenlemek, öbürü ise, mevcut renklerden birini kaybetmektir. İlk önce ikinci yolu ızah edelim.

Ekranımız kalplerle dolu ıken SETCOLOR 0,0,0 yazıp, RETURN'a basalım; ekranımız yine temizlendi. Şu anda yaptığımız değeri 0 olan Fon'a yine sıfırla yazmak oldu. Yanı karatahtaya sıyah tebeşirle yazı yazdık. Onun için ekranda "atari bılgısayar" yazdığı halde, okuyamıyoruz.

Grafik 1 ve 2'de büyük ve küçük harfler ekranda değişik renkler verir. Şımdı bu teknığı kullanıp ekrandaki yazımızı okuyalım. RESET tusuna basıp, yeni bır program yazalım.

```
10 GRAPHICS 1
20 SETCOLOR 0,0,0
30 POKE 756,226
40 POSITION 2,5
50 PRINT # 6; "atari bılgisayar"
```

Bu programı çalıştırınca yeşil renkle ve küçük harflerle atari bilgisayar yazımızı gördük.

Şımdi yukarıda bahsettığımız ilk çareye, yani karakter setinin yenıden düzenlenmesıne dönelim.

Bılgisayarı açtığımızda, karakterlerı yerli yerinde olduğunu bılıyoruz. Çünkü bunlar ROM'a konmuştur. ROM İngılızce'de Ready Only Memory, "sadece okunabılir hafıza" demektir. Yani bu kısmı yalnızca görebiliriz, okuyabiliriz. Fakat, buraya devamlı bir şey yazamayız, bu ROM'u değıştıremeyiz. Eğer karakter setı RAM'da olsaydı, burası hem okunup, hem yazılabilen hafıza kısmı olduğundan, biz karakterleri değıştirebılırdik. Demek ki, yapmanız lazım gelen şey, karakter setini RAM'a alıp, kalp karakterini başka bır hale getırmek.

Tabıı ki, karakter setinin yerini değiştırmiyor, sadece kopya ediyoruz

Aşağıdaki program, harfleri ve diğer karakterleri RAM'a kopyalıyor ve kalp şeklini boşluğa çevıriyor.

Siz bu programla bir müddet uğraşın, bazı değışıklikle yapmaya çalışın. Programı satır satır gelecek sayıda açıklayacağız.

```
10 RAMTOP=PEEK (106)
20 POKE 106, RAMTOP-4
30 GR. 1
40 CHBAS=RAMTOP-4
50 ADDR=CHBAS*256
60 FOR X=0 TO 1023
70 POKE ADDR+X, PEEK
(57344+X)
80 NEXT X
90 CHAR=64
100 POS=ADDR+(CHAR*8)
110 FOR X = 0 TO 7
120 READ A
130 POKE (POS+X), A
140 NEXT X
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
160 POKE 756, CHBAS+2
170 POSITION 2,5
180 PRINT # 6; "ATARI
BİLGİSAYAR"
```

FAN KLÜP ÜYELERİ GÜN GEÇTİKÇE ARTIYOR

Atari Bilgisayar Dergisi'nin gördüğü büyük ılgiye paralel olarak, Fan Klüp üyeliği'ne başvurularda da büyük bır artış gözledık geçtığimiz ay.

Tabii Fan Klüp'ün sağladığı geniş imkanlar, siz okuyucularımızın gözünden kaçmadı. Özellikle, bilgisayar dünyasındaki tüm yeni gelişmeleri, siz üyelerimize aktarmak yolunda bir çabayı üstlenmiş olması, Fan Klüp'ün sızlere vereceği hizmetın en önemlilerinden birini teşkıl ediyor.

Üyelerle tanışmak, bırlıkte oynamak, program hazırlamak gibi pek çok konuda bize ulaştıracağınız mektupları cevaplayacak olan Fan Klüp, bunun yanında telefonla başvurularınız için de sızlerın hizmetinde olacak.

Bılgisayarınızda çözümleyemediğiniz bır sorununuz var? Ya da ek bılgilere mi ıhtiyacınız var? Her türlü sorununuzu çözmek için Fan Klüp sizlerin mektuplarını ve telefonlarınızı beklıyor.

Atari Fan Klüp, üyelerine bır takım kolaylıklar da sağlamakta. Tüm yeni oyun ve programlardan ılk önce üyelerini haberdar ettiği gibi, onların bırçok indırımden faydalanmalarını da sağlamakta. Bu ımtiyazları şu şekilde sıralayabiliriz.

a) Atari Bilgısayar Dergisi'nin yıllık abone bedeli 15.000 TL.'dir. Fan Klüp üyelerine ise, 12.000 TL. olacaktır.
b) Fan Klüp üyelerine, çeşıtli Atari ürünleri için indırım sağlanacaktır.
Bu iskontolar, klübümüze üye olduktan sonra, size üye kartı ile bırlikte yollayacağımız indırım kuponları ile olacaktır. Bu indırım kuponları 800 XL için 15.000 TL., Teyp Rec. için 3000 TL., Joystick için 1000 TL., Dısk drive ıçın 20.000 TL., prınter için 20.000 TL.'dır. Bu kuponlar ile bayilerımıze giderek indirim hakkınızı kullanabılırsınız
c) Klüp üyelerine, ATARI'nin en yenı, en sevılen kasetlerinden iki adet verilecektir.
d) Üyelerimıze özet üye kartı hazırlanacaktır.
e) Üyelerimizin arasında olimpiyatlar düzenlenecek, kazananlara televızyondan bilgısayara kadar muhteşem armağanlar dağıtılacak.
f) Fan Klüp'ün yıllık üye aidatı 5000 TL.'dır. Bu meblağı **Akbank T.A.Ş. Beşiktaş-İstanbul, Elektrometa A.Ş. Atari Bılgisayar Degisi, 5890** no.lu hesaba yatırmanızı rica ederiz. Üye olmanız için, çıkartacağınız havalenin dekontunun aslını veya fotokopısını, aşağıdaki üyelik formunu ve iki adet vesikalık fotoğrafınızı, ayrıca Atari Fan Klüp'e üye olabılmenız için satın aldığınız 800 XL'in faturasının fotokopisini, **Elektrometa, ATARI Bılgısayar Dergisi, Elektronık Ticaret ve Endustri A.Ş., Hayrettin İskele Cad. No: 11/4 Beşiktaş-İstanbul** adresine postalamanız yeterlidir.

Atari Fan Klüp, Atari meraklılarının ılgısiyle kurulmasına karar verilmış ve gene siz Atari severlerın teşvıki ve desteğiyle daha da güçlenip büyüyecek olan bir klüp

Hepinizi Fan Klüp üyeliğine bekliyoruz.

Sorularınız için 158 24 80/ATARI telefon numarınızı kullanabilırsiniz.

ATARI FAN KLÜP ÜYELİK FORMU

TARİH: ....

ADINIZ VE SOYADINIZ : ....
ADRESİNİZ ....

DOĞUM TARİHİNİZ ....
KASETLERİNİZ NUMARALARI ....

DİSKETLERİNİZİN NUMARALARI ....
ATARI 800 XL SERİ NO'SU : ....
İMZA ....

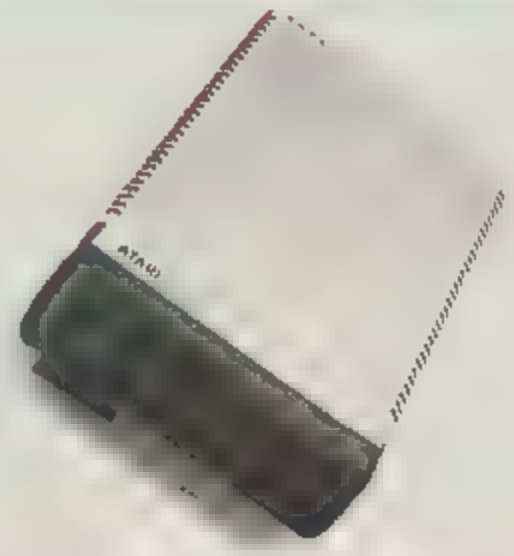
ATARI 1050 DİSKET SÜRÜCÜ

ATARI 800 XL'in yan ürünlerinden ve 800 XL'ınızın kullanma sahasını genişletecek olan Atari 1050 disket sürücü, 5 ¼ inç ve çift yoğunlukludur.

1050 disket sürücü 127 KByte kapasiteye sahıptır.

ATARI 800 XL'inize disket sürücüyü ılave ettığınız zaman, programlarınızın adedi çoğalacaktır. Teyp recorder'larınızda yüklemede beklediğiniz zaman, Atari 1050 disket sürücüde sanıyelere iniyor. En önemlisi, ATARI'nin disketlerde bulunan ve kasetlerde olmayan oyunlarına sahip olabileceksınız.

Basic, Pascal ve Macro Assembler gibi program dillerini de kullanabileceksiniz.



TRİ
ELEKTRONİK

ATARI unkapanı satış bayii

ATARI®

Bilgisayar
Disk Drive
Printer
Tape Recorder
Joystick
Disket - Kaset

ATARI ME-TA
yetkili Bilgisayar kaset kayıt merkezi

İ.M.Ç. 6. Blok No.: 6526 Unkapanı - İST. 512 22 62

ATARI 800XL 64K

BU BİLGİSAYAR "NORMAL" DEĞİL..

BU BİLGİSAYAR "SÜPER"!

Atari Bilgisayar kendi kapasitesinde dünyanın en gelişkin bilgisayarıdır.
Diğerlerinin sahip olduğu özelliklerin tumu ve çok daha fazlası Atari Bilgisayar'da bir araya getirilmiştir
GÜÇLÜ BELLEK! 64K RAM Merkez işlemciye ek 4 mikro-işlemci / Hız, esneklik, yüksek performans...
TAM 256 RENK! Bilgisayar destekli resim / 3 boyut, gölge, perspektif verme özellikleri ..
4 KANAL SES! 3.5 oktav güç / Sınırsızca elektronik efekt yaratabilme imkânı

GERÇEK KLAVYE! 62 tuş / Uluslararası, Türkçe, grafik karakterler / 40 sütun 24 satır kapasite
ZENGİN PROGRAM! Ders çalışmak için ayrı, Anadolu Liselerine hazırlamak için ayrı, yabancı dil öğrenmek için ayrı eğitim programları , Bilgi ve beceriyi geliştirici yuzlerce oyun çeşidi
Atari Bılgısayarı görün, diğerlerinden farklı imkanlarıyla tanışın. "Super" 64K yı seç n!

META
Elektronik Endüstri ve Ticaret A.Ş.
GENEL DAĞITIMCISI:
ELEKTROMETA
Teknik Malzeme Ticaret ve Sanayi A.Ş.
Hayrettin Iskele Cad. 11/4
Beşiktaş-İstanbul
Tel: 160 14 00 (4 hat) Telg: Elrotarne
Teleks: 26360 elro tr

ATARI®
bilgisayar
800XL 64K

"Çünkü kazanmak zorundasınız"

SATIŞ SONRASI HİZMETLER MÜDÜRLÜĞÜ

Bilindiği gibi, özellikle elektronik cihaz üreten firmalar büyüklüklerine ve gösterdikleri öneme göre servis teşkilatı kurmaktadırlar.

Türkiye'nın en büyük elektronik cihaz üreten firmalarından biri olan META A.Ş. ve onun satış ve satış sonrası hizmetlerini gören ELEKTROMETA A.Ş. yurt sathına yayılmış 200 yetkili servisi ve İstanbul'daki merkez servisi ile her an hizmete hazırdır.

Satışla dostlukların bitmediği görüşünü savunan firmamız, satıştan sonra yapılması gereken tüm hizmetleri yerine getirmek için canla başla çalışmaktadır.

Diğer ürünlerimiz için yaptığımız hizmetlerin bir eşini de Atari bilgisayar ve çevre birimleri için de yapmaktayız.

Atari satış sonrası hizmetleri için en büyük görev merkez servise düşmektedir. Diğer elektronik ürünlere göre memleketimizde yeni yeni yerleşmeye başlayan bilgisayarın bu geçiş döneminde yetkili servislerimiz tarafından kontrolu yapıldıktan sonra bakım ve testi için merkez servisimize gelmektedir.

Yine yaptığımız hizmetler kapsamındaki diğer bir husus da, mektup, telefon v.b. iletişim araçları bizlere iletilen isteklere cevap vermektedir. Bu konuda istek sahiplerine yardımcı olmak bizleri fazlası ile memnun etmektedir.

Ürün gamımızdaki cihazların olduğu gibi Atari bilgisayarların da bakımı ve kontrolünü uzman personel tarafından titizlikle yapılmaktadır

Yüksek okul mezunu olan personelimiz pratik ve teorik bilgileri tam olup, nerede ise gözleri kapalı hatayı elleri ile koymuş gibi bulabilecek durumdadırlar.

Bu arada değinmeden geçemiyeceğimiz bir gerçeği de ifade etmemiz gerekmektedir; çok kaliteli cihazlar olan Atari bilgisayar ve çevre birimleri standartların altında bir arıza oranı ile servislerimize döndüğü için, kendilerine fazla iş düşmemektedir.

Suya atılan bir taşın büyüyen halkalar meydana getirmesi gibi kullanıcı sayısı artan Atari ürünlerine daha hızlı ve kaliteli hizmet vermek için eğitime önem verilmekte, yetkili servislerimiz kadroları genişletmekte, uzman bir kadro hızla oluşmaktadır.

Servis Müdürü Cem Yazıcı

Biz ve yetkili servislerimiz sizlere hizmet vermekten zevk duyacağımızı belirtirken; önce aşağıda önerdiğimiz şekilde bir kontrol yaparak bizlere başvurmanızı rica ederiz.

1) Kullanma klavuzundaki montaj şemasına göre monitor + bilgisayar + disket sürücü (veya teyp) bağlantılarını sağlayan anten ve ara kabloları doğru takılmış mı?

2) Voltajınız uygun mu? (220 V olmalı)

3) Cihazların uyarı ışıkları yanıyor mu? (Adaptörleri kontrol ediniz)

4) Monitor veya TV'niz çalışıyor mu? (VHF, I. Band'dan yayın almalısınız)

5) Kullandığınız disket veya banttan emin misiniz? (Başka birisini deneyiniz)

Yukarıdaki maddeleri tek tek kontrol ettikten sonra en yakın servise veya merkez servise başvurmanızı öneririz.

Cihazınızı iyi günlerde kullanmanız dileği ile...

ATARI 800 XL'de Ekrandan Printere geçerken değişen notasyonlar!

Ekranda gördüğünüz bazı notasyonlar printere geçtiğinizde ya değişmekte, ya da hiç çıkmamaktadır. Bu değişen karakterleri size toplu halde veriyoruz. Böylece bilgisayarınızı daha iyi tanıma fırsatı bulmuş olacaksınız.

Ekrandaki Sembol	İlk Basılacak Tuş	İkinci Basılacak Tuş	Printerden Çıkış Şekli
◄	ESC	BACK	~
►	ESC	TAB	
▲	ESC	CONTROL ve —	Çıkmaz
▼	ESC	CONTROL ve =	Çıkmaz
◄	ESC	CONTROL ve +	Çıkmaz
►	ESC	CONTROL ve *	Çıkmaz
◄	ESC	CONTROL ve BACK	~
►	ESC	CONTROL ve INSERT	[
▲	ESC	CONTROL ve CLEAR	}
◄	ESC	CONTROL ve TAB	Çıkmaz
▲	ESC	CONTROL ve 2	}
↑	ESC	SHIFT ve BACK	Çıkmaz
↓	ESC	SHIFT ve INSERT	Çıkmaz
→	ESC	SHIFT ve TAB	Çıkmaz

YENİ YIL HEDİYESİ

PAKET 1

Atari 520 ST Bilgisayar
Disk Drive
Monocrom Monitor
Mause
Basic, Logo, Pascal
WS, Laser Base ve
sürpriz 2 adet program

PAKET 2

Atari 800 XL Bilgisayar
Atari Type
Quick Shot VII Joystick
20 adet oyun
(10 kaset)

PAKET 3

Atari 800 XL Bilgisayar
Atari Disk Drive
Quick Shot VII Joystick
50 adet oyun

HEDİYE PAKETİ

Aylık Fasiküller Halinde
Atari 800 XL Basic
Bilgisayar Sözlüğü
Programlar
Oyun Program Listesi
Oyun Açıklamaları
Atari Dünyasından
Haberler

(Paket 2 ve Paket 3 alanlar için ücretsiz Hediye Paketi)

EN UYGUN FİYAT VE TAKSİTLERLE

BUGÜNDEN İTİBAREN SADECE BİR AY

15.12.1986 - 15.1.1987

DİKKAT! **SEREN BİLGİSAYAR KLÜBÜ**

ARTIK BİR BİLGİSAYAR KLÜBÜNÜZ VAR !

IBM
Commodore
AMSTRAD
ATARI
SINCLAIR

SEREN'e üye olun, her ay fasiküller halinde yayınladığımız Basic ve Machine language lisanslarını evimizde en iyi şekilde öğrenin. Bilgisayar sözlüğüne sahip olun.

SEREN'e üye olun, eğitim ve oyun programlarında, bilgisayar tamirinde ve tüketim malzemesi satışında % 20 indirimden faydalanın

SEREN'e üye olun, bilgisayar kitap ve dergilerini % 10 indirimli alın

SEREN
Bilgisayar Danışmanlık Ve Pazarlama Ltd.Şti.

SORBİM

İstanbul Cad. No. 18 Hamurcu Pasajı D.32 Bakırköy-İstanbul Tel. 583 85 33

3.D TIC. TAC. TOE

ATARI'NİZİ YENEBİLİRSİNİZ

3.D TIC. TAC, TOE klasik bir strateji oyununun bilgisayara uygulanmış halidir. Bu 3.D TIC. TAC, TOE oyunu kendi arkadaşlarınız arasında oynayabildiğiniz gibi, bilgisayarınızla da çekişmeli bir maç yapabilirsiniz.

3.D TIC. TAC, TOE oyununda bilgisayar sizi yenecek kadar kurnazdır, ama her zaman yenen o olmaz. İlk olarak dergi'de size sunulan programı yazın ve programı çalıştırmadan önce SAVE edin. SAVE işleminden sonra programı çalıştırmak için RUN yazın. Şimdi programınıza başlayabilirsiniz.

Oyunun başlığı ekran üzerinde gözüktükten sonra START tuşuna basın. Ekranda, alt alta 3 tane tablo meydana çıkacaktır. Ekranın en altında çıkan şıklardan:

- (A)'yı seçerseniz : arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz.
- (B)'yi seçerseniz : bilgisayarınızla oynayabilirsiniz.

OYUN NASIL OYNANIR?

A veya B şıkkını seçtikten sonra oyuna başlamadan yapacağınız ikinci önemli işlem; oyunun derecesini seçmektir. Bu oyun 3 derece halinde size sunulur.

Örneğin: 1. Derece 3. Dereceden çok daha kolaydır. Bu üç dereceden birini seçtikten sonra ekranda alt alta sıralanmış üç tane tablo meydana gelir. Bu tabloların içinde bulunan karelerden bazıları oyunu zorlaştırmak, daha heyecanlı bir hale getirmek amacıyla sarı renkle doldurulmuştur. Bu sarı renkle doldurulmuş karelere hiçbir işlem yapılmaz. Bundan sonra sizin yapacağınız işlem, diğer karelerin içine kendi renginizi çaprazlama, dikeyleme, yatay ve alt alta gelebilecek şekilde, uyumlu olarak sıralamaya çalışmaktır. ÜST ÜSTE ÜÇ OYUN TABLOSUNUN VAR OLDUĞUNU GÖZÖNÜNDE BULUNDURUN. HER ÜÇ TABLODAN BİRER KARE KULLANARAK ÇAPRAZ, YAN, ALT ALTA OLMAK ÜZERE RENGİNİZİ YERLEŞTİREBİLİRSİNİZ.

Oyun sırasında, siz mavi renkle, bilgisayarınız ise, kırmızı renkle oynayacaktır. 1'den 27'ye kadar olan sayılardan, size uygun olanını seçip, RETURN'ne bastıktan sonra kendi renginiz istediğiniz sayının karesi içinde belirir.

Bu tabloların içindeki karelerin numaralı olmayışı sizi sakın şaşırtmasın.

En üsteki tablo, 1'den 9'a kadar olan numaraları kapsayan kareleri ortadaki, 10'dan 18'e kadar olan numaraları kapsayan kareleri, en alttaki tablo ise 19'dan 27'ye kadar olan numaraları kapsayan kareleri temsil eder.

Tabloları için 48'inci sayfaya bakınız.

Eğer oyunu kesmek isteseniz "0" sayısına sonra, RETURN'e basarak oyuna son verebilirsiniz.

Eğer aşağıda size verdiğimiz bilgileri göz önünde tutarsanız rahatlıkla oyunu kazanabilirsiniz.

1) Numarayı seçmeden önce tablo üzerindeki bütün satırları, her ihtimali göz önüne alarak inceleyin. Seçeceğiniz numara size oyunu kazandırabilir.
2) Eğer, bu oyunda kazanma şansınız yoksa, karşınızdaki oyuncunun kazanmasını engellemek için hareket edin.

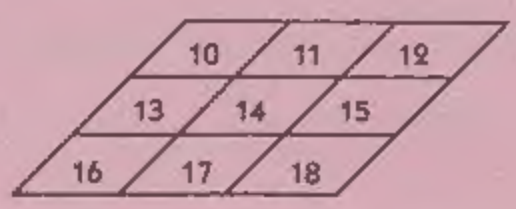
Bu oyun dikkat ve düşünce oyunudur. Numaranızı seçmeden, karşınızdakinin oyun taktiklerini iyi gözden geçirin ve oyunu kazanmaya çalışın. İyi şanslar.

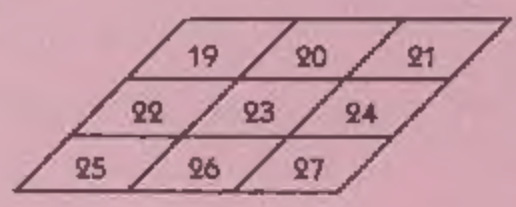
```
1 REM **********************
2 REM **                    **
3 REM **  ATARI YAZILIM     **
4 REM **                    **
5 REM **       GRUBU        **
6 REM **                    **
7 REM **  TIC-TAC-TOE       **
8 REM **                    **
9 REM **********************
10 REM
40 GOSUB 1520
49 REM PLAY
50 GRAPHICS 7:K=2  COLOR K SO=27 X1=67 WIN=0 TIE=1 LN=SHV5 LN2=SHV4 T$='KAZANDI'
":FOR Z1=0 TO 27 CH(Z1)=0 NEXT Z1
60 FOR Y1=10 TO 46 STEP 18 PLOT X1 Y1 DRAWTO X1+40  1 DRAWTO X1+25,Y1+15:DRAWTO
X1-15,Y1+15 DRAWTO X1,Y1
70 PLOT X1+13,Y1:DRAWTO X1-2,Y1+15 PLOT Y1+27 Y1 DRAWTO X1+12 Y1+15 PLOT X1-5,Y1
+5 DRAWTO X1+35,Y1+5
80 PLOT X1-10,Y1+10:DRAWTO X1+30,Y1+10 NEXT  1 I=  N=50 THEN GOSUB 1480:GOTO 114
0
90 GOTO 110
100 CN=0
110 FOR T=0 TO 1
120 MOVE=INT(RND(0)*9)+1 IF CH MOVE)<,0 THEN 120
130 CH(MOVE,=3 X1=TMB(MOVE,0) Y1=TMB,MOVE 1  GOSUB 200 NEXT T
140 FOR T=0 TO 2
150 MOVE=INT(RND(0)+9)+10:IF CH MOVE,< 0 THEN 150
160 CH(MOVE)=3:X1=TMB(MOVE,0  Y1=TMB,MOVE,1  GOSUB 200 NEXT T
170 FOR T=0 TO 1
180 MOVE=INT(RND(0)*9)+19:IF CH(MOVE)< 0 THEN 180
190 CH(MOVE,=3 X1=TMB(MOVE,0  Y1=TMB(MOVE 1, GOSUB 200 NEXT T:GOTO 1220
199 REM FILL
200 X1=TMB(MOVE,0)-1 Y1=TMB(MOVE,1)-1 SO=SO-1 COLOR K POKE 765,K PLOT X1+12,Y1:D
RAWTO X1+7,Y1+5 PLOT X1-5,Y1+5
210 POSITION X1,Y1:XIO 18,#6,0,0,"S " SOUND 0,X1,10,6 SOUND 1,Y1*2,10,6:FOR T1=1
 TO 35:NEXT T1:SOUND 0,0,0 0
220 SOUND 1,0,0,0 CLOSE #6 OPEN #6,44,7,"S " X1=X1+1 ' 1=Y1+1:RETURN
223 REM SSI
230 IF S1<=9 THEN Z1=1 MAX=147 RETURN
240 IF S1>=19 THEN Z1=148 MAX=294 RETURN
250 Z1=295 MAX=453 RETURN
259 REM CONV
260 S1=1
270 IF TMB(S1,0)=TR(Z1,0) AND TMB(S1,1,=TR(Z1,1) THEN MOVE=S1 RETURN
280 S1=S1+1 GOTO 270
289 REM INSP
290 Z1=1
300 IF Z1 MAX THEN RETURN
310 LOCATE TR(Z1 0),TR(Z1,1),R
320 IF R=1 THEN Z1=Z1+1 GOTO 350
330 IF R=3 THEN Z1=Z1+1 GOTO 410
340 Z1=Z1+2 GOTO 300
350 LOCATE TR(Z1,0) TR(Z1,1) R
360 IF R=1 THEN Z1=Z1+1:GOTO 380
3 0 Z1=Z1+2 GOTO 300
380 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
390 IF R=1 THEN WIN=1:RETURN
400 Z1=Z1+1:GOTO 300
410 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
420 IF R=3 THEN Z1=Z1+1:GOTO 440
430 Z1=Z1+2 GOTO 300
440 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1 1),R
450 IF R=3 THEN WIN=2:RETURN
460 Z1=Z1+1 GOTO 300
469 REM BLK
470 S1=MOVE:GOSUB 230
480 IF Z1>MAX THEN RETURN
```

```
490 IF TR(Z1,0)=X1 AND TR(Z1,1)=Y1 THEN 510
500 Z1=Z1+3:GOTO 480
510 Z1=Z1+1:LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
520 IF R=0 THEN 550
530 IF R=3 THEN 590
540 Z1=Z1+2 GOTO 480
550 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
560 IF R=3 THEN 580
570 Z1=Z1+1 GOTO 480
580 Z1=Z1-1 GOSUB CONV:CH(MOVE)=1:K=1 POP :GOSUB 200:GOTO 1220
590 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
600 IF R=0 THEN 620
610 Z1=Z1+1 GOTO 480
620 GOSUB 260 CH(MOVE)=1:K=1:POP :GOSUB 200 GOTO 1220
629 REM MV1
630 Z1=1 S1=1
640 IF S1>MIN THEN RETURN
650 IF CH(S1)=1 THEN SAV1=TMB(S1,0) SAV2=TMB(S1,1 GOTO 670
660 S1=S1+1 GOTO 640
670 GOSUB SSI
680 IF Z1>MAX THEN S1=S1+1 GOTO 640
690 IF TR(Z1,0)=SAV1 AND TR(Z1,1)=SAV2 THEN 710
700 Z1=Z1+3:GOTO 680
710 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR Z1,1),R
720 IF R=0 THEN 780
730 IF R=1 THEN 750
740 Z1=Z1+2 GOTO 680
750 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1 1),R
760 IF R=0 THEN WIN=1:GOSUB 260 CH(MOVE)=1 K=1 POP  GOSUB 200:GOSUB 1000
770 Z1=Z1+1 GOTO 680
780 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1 ),R
790 IF R=1 THEN 810
800 Z1=Z1+1 GOTO 680
810 Z1=Z1-1:WIN=1:GOSUB 260 CH(MOVE)=1 K=1 POP  GOSUB 200:GOSUB 1000
819 REM MV2
820 Z1=1:S1=1:GOTO LN
830 GOTO 840+((CH(14)<>0)*10)+ (CH(5)<>0)*10)+((CH(23)<>0)*10)
840 IF CH(5)=0 THEN LN=870 CH(5)=1 MOVE=5 K=1 POP  GOSUB 200 GOTO 1220
850 IF CH(14)=0 THEN LN=870 CH(14)=1:MOVE=14 K=1 POP  GOSUB 200:GOTO 1220
860 IF CH(23)=0 AND CH(5)=0 THEN LN=870 CH(23)=1 MOVE=23 K=1 POP :GOSUB 200:GOTO
 1220
870 IF S1>MIN THEN RETURN
880 IF CH(S1)=1 THEN SAV1=TMB(S1,0) SAV2=TMB(S1,1) GOTO 900
890 S1=S1+1:GOTO 870
900 GOSUB 230
910 IF Z1>MAX THEN S1=S1+1 GOTO 870
920 IF TR(Z1,0)=SAV1 AND TR(S1,1)=SAV2 THEN 940
930 Z1=Z1+3 GOTO 910
940 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
950 IF R=0 THEN 970
960 Z1=Z1+2 GOTO 910
970 Z1=Z1+1 LOCATE TR(Z1,0),TR(Z1,1),R
980 IF R=0 THEN Z1=Z1-1 GOSUB 260 CH(MOVE)=1 K=1 POP  GOSUB 200:GOTO 1220
990 Z1=Z1+1 GOTO 910
999 REM WINCK
1000 IF WIN=0 AND TIE=0 THEN RETURN
1010 IF WIN=1 AND MODE=1 THEN WIN$=PLY1$:PLY1=PLY1+1 GOTO 1060
1020 IF WIN=2 AND MODE=1 THEN WIN$=PLY2$ PLY2=PLY2+1:GOTO 1060
1030 IF WIN=1 AND MODE=2 THEN WIN$=ACOMP$ PLY1=PLY1+1:GOTO 1060
1040 IF WIN=2 AND MODE=2 THEN WIN$=PLY2$ PLY2=PLY2+1 GOTO 1060
1050 TIES=TIES+1:WIN$="BERABERE!":TX$='
1060 POP :CLOSE #6:OPEN #6,56,7,"S:":GMS=GMS+1 ? ? WIN$,' ',TX$ GOSUB 1490+(WIN
*10)+(TIE*10)
1070 TRAP 1070:? :? "TEKRAR OYNARMISINIZ?(E/H)";:INPUT R$
1080 IF R$="E" THEN GOTO PLAY
1090 ? :? :? "MODE ",CHR$(MODE+64);"  SEVIYE ";LEV;" STATS":? :? "OYUN";GMS;" ";
PLY1$," ";PLY1;" ";PLY2$;" ";
```

```
1100 ? PLY2;"                    ";"BERABERLIK ";TIES
1110 TRAP 1110:? "YENI MOD/SEVIYE(E/H)";:INPUT R$:IF R$="E" THEN OMOD=MOD:OLEV=L
EV:GOTO 1140
1120 TRAP 1120:? :? "PROGRAMDAN CIKACAKMISINIZ?(E/H)";:INPUT R$:IF R$="H" THEN 1
070
1130 ? :? :? "HOSCAKAL!":GOSUB 1500:END
1140 TRAP 1140:? :? "MOD SECIN(A=2KISI B=B.SAYARA KARSI)";:INPUT R$:IF R$<>"A" A
ND R$<>"B" THEN 1140
1150 MODE=ASC(R$)-64:IF MODE=1 AND MODE=OMOD THEN GOTO PLAY
1160 IF MODE=1 THEN PLY1$=" KIRMIZI":LN1=1230:LEV=0:TURN$=PLY2$:GOSUB 1550:GOTO
PLAY+CN
1170 PLY1$=ACOMP$:TRAP 1170:? :? "SEVIYE SECIN(1/2/3)";:INPUT LEV:IF LEV<1 OR LE
V>3 THEN 1170
1180 LEV=INT(LEV):IF MODE=OMOD AND LEV=OLEV THEN GOTO PLAY+CN
1190 GOSUB 1550:LN1=1310:IF LEV=1 THEN LN=840:SAV5=LN:LN2=1400:SAV4=LN2:GOTO PLA
Y+CN
1200 LN=830:SAV5=LN:IF LEV=2 THEN LN2=1320:SAV4=LN2:GOTO PLAY+CN
1210 LN2=1340:SAV4=LN2:GOTO PLAY+CN
1219 REM DONGU
1220 POP :MAX=453:CLOSE #6:OPEN #6,56,7,"S:":GOTO LN1
1230 IF TURN$=PLY1$ THEN TURN$=PLY2$:K=3:GOTO 1250
1240 TURN$=PLY1$:K=1
1250 TRAP 1250:? INST$:? :? TURN$;"'NIN HAREKETI":INPUT MOVE:IF MOVE<0 OR MOVE>2
7 THEN 1250
1255 IF MOVE=0 THEN TIES=TIES+1:GMS=GMS+1:GOTO 1070
1260 MOVE=INT(MOVE):IF CH(MOVE)<>0 THEN 1250
1270 CH(MOVE)=9:GOSUB 200:IF SQ>=16 THEN 1300
1280 GOSUB 290:GOSUB 1000
1290 IF SQ=0 THEN TIE=1:GOTO 1000
1300 GOTO 1220
1310 GOTO LN2
1320 MOVE=INT(RND(0)*27)+1:IF CH(MOVE)<>0 THEN 1320
1330 LN2=1400:CH(MOVE)=1:K=1:GOSUB 200:GOTO LN2
1340 MOVE=INT(RND(0)*27)+1:IF CH(MOVE)<>0 THEN 1340
1350 IF MOVE=5 OR MOVE=14 OR MOVE=23 THEN 1390
1360 IF CH(5)<>6 AND CH(14)<>0 AND CH(23)<>0 THEN 1380
1370 GOTO 1340
1380 MOVE=INT(RND(0)*27)+1:IF CH(MOVE)<>0 THEN 1380
1390 LN2=1400:CH(MOVE)=1:K=1:GOSUB 200
1400 CLOSE #6:OPEN #6,56,7,"S:":TRAP 1400:? INST$:? :? PLY2$;"NIN HAREKETI":INPU
T MOVE
1405 IF MOVE<0 OR MOVE>27 THEN 1400
1406 IF MOVE=0 THEN TIES=TIES+1:GMS=GMS+1:GOTO 1070
1410 MOVE=INT(MOVE):IF CH(MOVE)<>0 THEN 1400
1420 CH(MOVE)=2:K=3:GOSUB 200:IF SQ>=16 THEN 1440
1430 GOSUB 290:GOSUB 1000
1440 GOSUB MV1:GOSUB 470:GOSUB MV2
1450 IF SQ=0 THEN TIE=1:GOTO 1000
1460 MOVE=INT(RND(0)*27)+1:IF CH(MOVE)<>0 THEN 1460
1470 CH(MOVE)=1:K=1:GOSUB 200:GOSUB 290:GOSUB 1000:GOTO 1220
1479 REM RENKLER
1480 SAV3=PEEK(REG):FOR HUE=0 TO 12:FOR LUM=0 TO 15 STEP 2:POKE REG,HUE*16+LUM:N
EXT LUM:NEXT HUE
1490 POKE REG,SAV3:RETURN
1499 REM SLIDE WHISTLE
1500 SOUND 1,50,6,5:FOR T=0 TO 76:SOUND 2,T,10,4:NEXT T:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,
0,0:GOSUB 1480:RETURN
1510 SOUND 2,50,6,4:FOR T=76 TO 1 STEP -1:SOUND 1,T,10,5:NEXT T:SOUND 1,0,0,0:SO
UND 2,0,0,0:GOSUB 1480:RETURN
1519 REM
1520 GRAPHICS 18:POSITION 9,3:? #6;"3d":POSITION 5,5:? #6;"tIC-tAC-tOE"
1530 REG=709:GOSUB 1560:MIN=27:CN=56:POKE 702,64
1540 PLAY=50:FILL=200:SSI=230:CONV=260:INSP=290:BLK=470:MV1=630:MV2=820:WINCK=10
00:LOOP=1220
1550 PLY1=0:PLY2=0:TIES=0:GMS=0:RETURN
1560 DIM TR(454,1),TMB(27,1),CH(27),R$(1),WIN$(19),PLY1$(18),PLY2$(19),ACOMP$(12
```

```
),TURN$(8),TX$(9),INST$(56)
1570 PLY2$="    MAVI":ACOMP$="BILGISAYAR":INST$="[1-27] Kare girin yada [0]'la b
itirin"
1580 FOR Z1=1 TO 27:READ X1,Y1:TMB(Z1,0)=X1:TMB(Z1,1)=Y1:NEXT Z1
1590 DATA 68,11,82,11,96,11,63,16,77,16,91,16,58,21,72,21,86,21,68,29,82,29,96,2
9,63,34,77,34,91,34,58,39,72,39
1600 DATA 86,39,68,47,82,47,96,47,63,52,77,52,91,52,58,57,72,57,86,57
1610 FOR Z1=1 TO 454:READ X1,Y1:TR(Z1,0)=X1:TR(Z1,1)=Y1:NEXT Z1:RETURN
1620 DATA 68,11,82,11,96,11,68,11,63,16,58,21,68,11,77,16,86,21,68,11,68,29,68,4
7,68,11,63,34,58,57,68,11,77,34
1630 DATA 86,57,68,11,82,29,96,47,82,11,68,11,96,11,82,11,77,16,72,21,82,11,82,2
9,82,47,82,11,77,34,72,57,96,11
1640 DATA 82,11,68,11,96,11,91,16,86,21,96,11,77,16,58,21,96,11,96,29,96,47,96,1
1,91,34,86,57,96,11,77,34,58,57
1650 DATA 96,11,82,29,68,47,63,16,68,11,58,21,63,16,77,16,91,16,63,16,63,34,63,5
2,63,16,77,34,91,52,77,16,68,11
1660 DATA 86,21,77,16,96,11,58,21,77,16,63,16,91,16,77,16,82,11,72,21,77,16,77,3
4,77,52,91,16,96,11,86,21,91,16
1670 DATA 77,16,63,16,91,16,91,34,91,52,91,16,77,34,63,52,58,21,63,16,68,11,58,2
1,72,21,86,21,58,21,77,16,96,11
1680 DATA 58,21,58,39,58,57,58,21,63,34,68,47,58,21,72,39,86,57,58,21,77,34,96,4
7,72,21,58,21,86,21,72,21,77,16
1690 DATA 82,11,72,21,72,39,72,57,72,21,77,34,82,47,86,21,91,16,96,11,86,21,72,2
1,58,21,86,21,77,16,68,11,86,21
1700 DATA 86,39,86,57,86,21,91,34,96,47,86,21,72,39,58,57,86,21,77,34,68,47,68,4
7,63,52,58,57,68,47,82,47,96,47
1710 DATA 68,47,77,52,86,57,68,47,68,29,68,11,68,47,63,34,58,21,68,47,82,29,96,1
1,68,47,77,34,86,21,82,47,68,47
1720 DATA 96,47,82,47,77,52,72,57,82,47,82,29,82,11,82,47,77,34,72,21,96,47,91,5
2,86,57,96,47,82,47,68,47,96,47
1730 DATA 77,52,58,57,96,47,96,29,96,11,96,47,91,34,86,21,96,47,82,29,68,11,96,4
7,77,34,58,21,63,52,58,57,68,47
1740 DATA 63,52,77,52,91,52,63,52,63,34,63,16,63,52,77,34,91,16,77,52,82,47,72,5
7,77,52,63,52,91,52,77,52,96,47
1750 DATA 58,57,77,52,68,47,86,57,77,52,77,34,77,16,91,52,96,47,86,57,91,52,77,5
2,63,52,91,52,91,34,91,16,91,52
1760 DATA 77,34,63,16,58,57,63,52,68,47,58,57,72,57,86,57,58,57,77,52,96,47,58,5
7,58,39,58,21,58,57,63,34,68,11
1770 DATA 58,57,72,39,86,21,58,57,77,34,96,11,72,57,77,52,82,47,72,57,58,57,86,5
7,72,57,72,39,72,21,72,57,77,34
1780 DATA 82,11,86,57,91,52,96,47,86,57,72,57,58,57,86,57,77,52,68,47,86,57,86,3
9,86,21,86,57,91,34,96,11,86,57
1790 DATA 72,39,58,21,86,57,77,34,68,11,68,29,63,34,58,39,68,29,82,29,96,29,68,2
9,77,34,86,39,68,29,68,11,68,47
1800 DATA 82,29,77,34,72,39,82,29,68,29,96,29,82,29,82,47,82,11,82,29,96,47,68,1
1,82,29,68,47,96,11,96,29,82,29
1810 DATA 68,29,96,29,91,34,86,39,96,29,77,34,58,39,96,29,96,47,96,11,63,34,68,2
9,58,39,63,34,77,34,91,34,63,34
1820 DATA 63,16,63,52,63,34,68,47,58,21,63,34,58,57,68,11,77,34,77,52,77,16,77,3
4,68,29,86,39,77,34,82,29,72,39
1830 DATA 77,34,96,29,58,39,77,34,91,34,63,34,77,34,86,39,68,29,77,34,72,39,82,2
9,77,34,58,39,96,29,77,34,63,34
1840 DATA 91,34,77,34,96,47,58,21,77,34,68,11,86,57,77,34,63,16,91,52,77,34,82,1
1,72,57,77,34,96,11,58,57,77,34
1850 DATA 91,16,63,52,77,34,86,21,68,47,77,34,72,21,82,47,91,34,96,29,86,39,91,3
4,77,34,63,34,91,34,91,52,91,16
1860 DATA 91,34,96,47,86,21,91,34,86,57,96,11,58,39,63,34,68,29,58,39,72,39,86,3
9,58,39,77,34,96,29,58,39,58,57
1870 DATA 58,21,72,39,77,34,82,29,72,39,86,39,58,39,72,39,72,57,72,21,72,39,86,5
7,58,21,72,39,58,57,86,21,86,39
1880 DATA 91,34,96,29,86,39,72,39,58,39,86,39,77,34,68,29,86,39,86,57,86,21,0,0
```





VESTEL'in Ev Bilgisayarı!

GoldStar MSX

Türkiye'de üretilen bilgisayar!

Goldstar MSX.
Türkiye'nin elektronik üssü Vestel'in, Vestel kalitesiyle ürettiği, güçlü, kullanışlı, MSX standartlı, hesaplı ev bilgisayarı..
Goldstar MSX, ülkemizde üretilen ilk bilgisayar..

Şimdi, bilgisayar teknolojisinde dünya standardı haline gelen MSX bir bilgisayarınız var. MSX standardındaki tüm bilgisayarların program ve çevre-birim olanaklarını doğrudan doğruya kullanmaya imkân veren bir bilgisayarınız var: Goldstar MSX.

Goldstar MSX, Türkiye'de, Vestel tarafından, Vestel güvencesiyle sunuluyor. Vestel'in geniş program desteği, servis ve bakım garantisi, Vestel kalitesiyle sunuluyor.

Şimdi Türkiye'de Goldstar MSX var. Ev bilgisayarı almaya karar verdiğinizde, önce Goldstar MSX'i inceleyin. Eğlence, eğitim, iş ve genel uygulamalarda Goldstar MSX üstünlüklerini görün.

Goldstar MSX FC-200 bilgisayarın teknik özellikleri:

- Geniş hafıza: 64 K ana RAM, 32 K ROM, 16 K video RAM, 256 K'ya genişleme imkânı.
- Ergonomik, ince tasarım.
- "Extended Basic"le ileri programlama.
- 32 "Sprite"la animasyon.
- 40x24 ve 30x24 karakter metin yazılımı.
- 256x192 Pixel, 16 renk grafik çözülümü.
- 8 oktav, 3 ton ses.
- Klavye: "Low" profil 73 mekanik tuş, 5 fonksiyon tuşu (10 fonksiyon), 4 "curser" kontrol tuşu.

Ve, Türkiye'nin ilk iş bilgisayarı... Yine Vestel'den!
Vestel Goldstar PC
% 100 IBM uyumlu

Goldstar PC teknik özellikleri:

- 256 K hafıza
- 2 "Floppy Diskette Drive" (360 K kapasite)
- MSDOS İşletim Sistemi
- Büyük genişleme olanağı

Vestel Goldstar MSX sahipleri İstanbul, Ankara ve İzmir'deki "ücretsiz bilgisayar kursu" imkânından yararlanmak için Vestel Yetkili Satıcılarına başvurabilirler.

VESTEL

"ileri teknolojiden üstün ürünler!"

5 SİSTEM

GRUNDIG

Çağı aşan Televizyon

PAL BG, SECAM BG, SECAM DK,
NTSC 3, 58 MHz, NTSC 4, 43 MHz
Ve bu sistemlerle yapılan uydu yayınlarını

GRUNDIG 5 SİSTEM

Renkli T.V.lerle izleyebilirsiniz.

GRUNDIG 5 SİSTEM
56 EKRAN / ENFRARUJ UZAKTAN
KUMANDALI

CİHAN
ŞİRKETLER GRUBU

CİHAN DAYANIKLI TÜKETİM MALLARI PAZARLAMA A.Ş. Yıldız Barbaros Bulvarı No: 137 80700 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL Tel: 166 94 00 (9 HAT)